



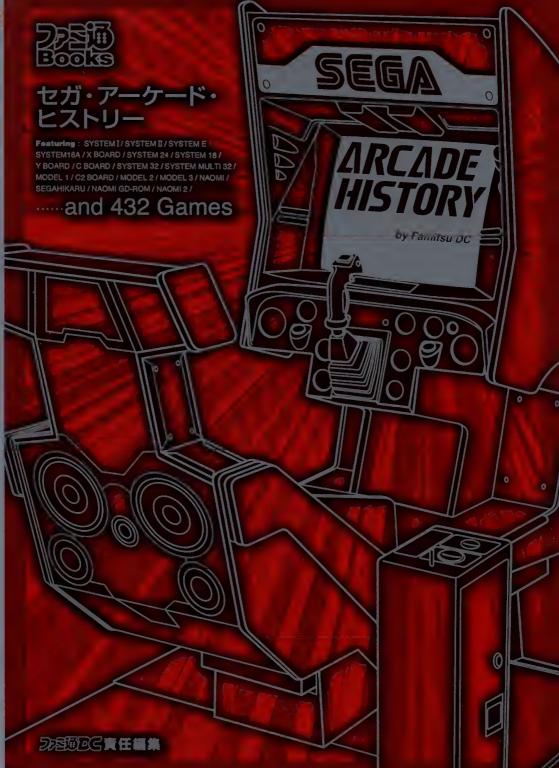
1973年『ポントロン』から2001年『VF4』まで

432タイトルを完全





セガ・アーケード・ヒストリー





#### セガの歴史がここにある! アーケードタイトル完全公開!

「アーケードゲームの歴史はセガの歴史」とも言い換えられるほど、そのラインナップは輝いている。その体系化を何度か試みてきたが、なかなか実現することができなかった。今回はセガの方々をはじめ、石井ぜんじさんやアルカディア編集部、そして多くのセガファンの方々の情熱と御協力に支えられて、すべてのゲームを写真つきで紹介することができた。セガのゲームに心躍らせた経験のあるすべての人々に、数々の名作との再会を楽しんでいただければ幸いである。 (ファミ通DC編集長 相沢浩仁)





セガ・アーケード・ヒストリー





## はじめに

### いつの時代も、 セガは圧倒的に時代の最先端だった。

ゲームセンターで稼動しているゲームのことを、アーケードゲームと呼ぶ。1972年にアタリ社が『ポン』を発売してから、一気にビデオゲームはアーケードゲームの花形となり、今日に至っている。

すでに30年もの歴史があるこの業界、アーケードゲームについて記したものを残そうと思った場合、避けて通れないのがセガというメーカーだ。セガはビデオゲーム以前から娯楽機器を開発し、日本のビデオゲーム創成以来一貫して幾多の名作をリリースしてきた。現在30代のプレイ

ヤーなら『スペースハリアー』『アウトラン』などの体感ゲーム、20代なら『バーチャファイター2』という名作が心に残っていることだろう。

これらの名作は人生の記憶のなかで、人それぞれの形で心の中に強い印象を残しているはず。しかしあとから調べてみると、意外なほど記録が残っていない。当時、ゲーム雑誌などでは嫌というほど取り上げられたはずなのだが、時が経過すると急速に情報が失われてしまうのである。セガは、体感ゲームや『バーチャファイター』シリーズ以外にも、これ





までに400タイトル以上のビデオゲームをリリースしている。このタイトル数は膨大なものだが、本書作成にあたり半年近い調査期間があったので、それなりに研究、追求することができた。その調査の過程にはさまざまな人の協力があり、先人の残した資料が役立ったことは言うまでもない。

情報が集まってくると、セガがア ーケードゲーム業界において、いか に大きな存在であったかあらためて 知らされる。セガの歴史を調べる過 程で、時代の最先端を走ったハード 技術についてはもちろん、ゲームセンターの形態の移り変わりや、プレイヤーの感覚の変化まで感じられてきた。

記憶を記録として後世まで残せるということをテーマに、本書は制作されている。10年後の2012年に再びこの『セガ・アーケード・ヒストリー』を手に取ったとき、どのように読者は感じるだろうか。時の流れに耐えうる本になるということが、制作に関わった者の共通の願いである。

ファミ通DC編集部 ヒストリーシリーズ 制作チーム





#### 第1章 セガ・アーケードの歴史 ) 8

Interview ① 鈴木久司 (株式会社 SEGA-AM2 社長、株式会社セガ取締役)

Interview ② 永井 明 (株式会社セガ代表取締役) 20

ゲーム紹介の見かた 24

#### 第2章 アーケード創世記

1973~1976年 30

1977~1978年 33

1979年 37

1980年 40

1981年 43

1982年 45

1983年 47

1984年 49

Interview 3 中川力也(株式会社ワウェンターテイメント代表取締役社長) 52

Interview 4 鈴木 裕 (株式会社 SEGA-AM2 代表取締役)

セガ・ハードウェアのすべて 60

#### 第3章 体感ゲーム時代 ) 72

1985年 76

1986年 80

1987年 86

1988年 91

1989年 95

1990年 98

1991年 101



Interview 5 小口久雄(株式会社ヒットメーカー代表取締役社長) 104

Interview 6 名越稔洋(株式会社アミューズメントヴィジョン代表取締役社長) 108

セガ・汎用筐体のすべて 112

#### 第4章 CGゲーム時代

116

1992年 120

1993年 123

1994年 126

1995年 131

1996年 135

1997年 140

1998年 144

Intervew 7 佐々木建仁 (株式会社セガ・ロッソ代表取締役社長) 148

セガ・大型筐体のすべて 152

#### 第5章 NAOMI 時代

158

1999年 162

2000年 167

2001年 171

Interview 8 吉本昌男 (株式会社セガ メカトロ研究開発部部長) 176

Interview 9 矢木 博(株式会社セガ ハードウェア研究開発部部長) 180

セガ・アトラクションのすべて 184

巻末付録 セガ・ブローシャーのすべて 186

おわりに 200

INDEX 202

**建设工程** 



記事中のソフト名、ハード名など商品につけられた名前は一般に各メーカーの(登録)商標です。®、™などは省かせていただきました。さらに、著作れも制作者および製作会社に帰属するものとし、版権の◎、製作評諾の年号も一部省略させえていただきました。なお、◎表示は、ソフトの画面、一部イラストに対するものです。また、ゲーム紹介しているページにですべて◎表示しておりますので、紹介ページ以外で掲載している場合は省略させていただきました。

## 第1章 セガアーケード 1951~2001

### Chanter I

2001年で創業50年を迎えたセガ ジュークボックス、ガンケームを製造していた50~60年代から、 ヒデオゲームが中心となった現在に至るまで、 セカはボクらにどんなメッセージを残してきたのだろう







## セガ・アーケードの歴史

エレメカからビデオゲーム、3Dポリゴンからネットワークへと時代が変わっても、変わらない技術力と創造への情熱がセガには存在する……。

日本のアーケードゲーム史において、セガは非常に重要な位置を占める。ビデオゲーム登場以前から、セガはエレメカで数々の名機を生み出して下地を築いてきた。1973年には国産初のビデオゲーム『ポントロン』をリリース。その後、『スペースハリアー』『アウトラン』という一連の体感ゲームで一時代を築き、3Dポリゴンの技術を極めた『バーチャファイター2』で対戦格闘ブームを加熱させた。また、歴史上多くのサードパーティーが加わってセガのラインナップを築き上げてきたことも見逃せない。さらにセガは直営のアーケード店舗を数多く持っており、メーカーと同時にオペレーターとしての色彩も強い。このように、セガの歴史を語ることは、アーケードゲーム全体を語ることに等しい重みを持っているのである。



## セガとセガを取り巻くゲーム業界の動向 ポイントでとに補足説明

1951

・レメーヤー&スチュアート創業(ジュークボックス、ゲーム機器の 米軍施設への納入を業務とする)

1953 1954

・太東貿易(株)設立(のちのタイトー)

サービス・ゲームスに社名を改める

・(有)ローゼン・エンタープライゼス社設立

・中村製作所設立(のちのナムコ)

1957 1958

・サービス・ゲームス・ジャパン(株)と社名変更

・ウィリー・ヒギンボーサム博士、 世界初のテレビゲームを開発

世界初のテレビゲー

・日本娯楽物産(株)と日本機械製造(株)の 2社に分社

国産初のジュークボックス、セガ-1000を開発

1961

1960

・ 『ジャングルガン』 発売 🕳

1962

・大学の研究室でビデオゲーム『スペースウォー』誕生

第1回アミューズメントマシンショー開催

1964

・日本娯楽物産(株)が日本機械製造(株)を吸収合併

・アミューズメント機器の製造開始

・シグマ創業

・太東貿易(株)、大阪・近鉄上六駅前にゲーム場開設

・オリンピアゲーム (パチスロの原形) ブーム

※表中、青字はセガ・アーケードの、黒字は業界の動向を表します。

#### 1951

創業時のレメーヤー&スチュアートという会社の名前は、R・J・レメーヤーとリチャード・D・スチュアートのふたりが共同経営する個人企業であったことを表している。外資系の会社で、当時日本に多くあった米軍基地への娯楽機器の納入をおもな業務としていた。

#### 1960

サービス・ゲームス ジャパン株 式会社は一時的に2社に別れる。日本娯楽物産株式会社は娯楽機器の販売と賃貸を、日本機械製造株 式会社は娯楽機器の販売をおもな業務とした。このとき日本機械製造株式会社が五反田から羽田に移転。国内初のジュークボックス『セガ1000』が製作・販売された背景には、当時輸入が自由化されていなかったという現実がある。物資も不足しており、海外のジュークボックスやエレメカ、スロットマシーンを模倣して作ることに大きな意義があった時代であった。





『ペリスコーブ』は潜水艦で魚雷を撃ち、敵の艦隊を撃破していく エレメカゲームである。潜望鏡に はレンズが埋めこまれており、覗 くと遠くに艦隊がいるように見え る工夫が凝らされている。この作 品は、国内だけでなく全世界的に ヒットし、セガの技術力の高さを 世界に知らしめることになった。

#### 1968

エスコ貿易は、のちにセガの社長となる中山隼雄氏が設立した会社である。エスコ貿易はメーカーからビデオゲームを購入し、ゲームセンターに卸すという、現在のデストリビューターにあたる業務を行っていた。中山氏のビデオゲームに対する目利きやその斬新な戦略は注目されており、それが当時のセガの社長、デビット・ローゼン氏の目に止まることになる。

#### 1972~1973

1972年に「ポン」(アタリ) が輸入され、国内で稼動した最初のビデオゲームとなる。ともに外資系で、ジュークボックスやエレメカで覇権を争っていたセガとタイトーの両社は、翌年7月に国内初のビデオゲーム「ポントロン」(セガ)、『エレポン』(タイトー)をリリース。ここに日本のビデオゲームの歴史は葉を開ける。

#### 1978~1979

この年に発売された『スペースインベーダー』(タイトー) は社会現象となるほどのヒットを記録する。その結果各社から数々の類似ゲームが出回り、セガも『センカンヤマト』『スペースアタック』とつぎつぎとシューティングをリリース。しかしどのゲームも本家ほどの人気は得られずに終わった。ブームも長くは続かず1979年には沈静化。

Chapter I

#### 1980

- ・「ミサイルコマンド」発売
- ナムコ「パックマン」発売
- ・日本物産『クレイジークライマー』発売
- ・ゲームウォッチ発売

#### 1981

- ・『スペースオデッセイ』発売
- ・日本アミューズメントマシン工業協会発足
- ・任天堂「ドンキーコング」発売

#### 1982

- ・「ペンゴ」発売
- ・コナミ工業(株)、販売部門を切り放し、コナミ(株)設立
- ・インベーダー訴訟判決 (ゲームに対する著作権を認める)
- ・アタリショック



- ・中山隼雄氏、社長に就任
- · SYSTEM I 登場
- ・初のLDゲーム「アストロンベルト」発売
- ・(株)カプコン設立
- ナムコ『ゼビウス』発売
- ・コナミ「ハイパーオリンピック」発売
- ·SG-1000発売
- ファミリーコンピュータ発売



1984

- ・CSKグループの資本参加によりCSKグループの一員に
- ・欧州での業務用アミューズメント機器のマーケティング拠点として、 100パーセント出資子会社 セガ ヨーロッパ リミテッド設立
- ・中川力也氏、鈴木裕氏入社
- ・「フリッキー」発売
- ・電波新聞社刊マイコンBASICマガジンでチャレンジハイスコア開始
- アイレム「スパルタンX」発売
- · SG-1000 II 発売

1985

- ・米国での業務用アミューズメント機器販売の拠点として、100% 出資の子会社 セガ・エンターブライゼス,インク. (U.S.A) 設立
- ・小口久雄氏入社
- · SYSTEM II 登場
- ・「ハングオン」 発売 -
- ・「スペースハリアー」発売
- ・「UFOキャッチャー」発売
- ·新風営法施行
- ・ナムコ、アタリを買収
- 全日本アミューズメントマシン・ オペレーター連合会 (AOU) 発足
- ・コナミ『グラディウス』発売
- ・セガ・マークⅢ発売

1986

- プリペイドカードシステムを導入
- ・16ビットCPU用セキュリティLSIモジュールを発表
- ·株式店頭公開

#### 1980

セガは米国アタリ社の開発した 「ミサイルコマンド」を輸入して販売、ヒットとなる。このころセガは、シネマトロニクス社やアタリ社といった海外メーカーのベクタースキャンゲームをしばしば輸入している。ライバルメーカーのタイトーも同一タイトルで許諾を取り、同時に販売した例もあった。

#### 1983

各社がテーブルゲームで躍進していたころ、セガはレーザーディスク映像を使った『アストロンベルト』を発売。その新しい手法は各社を驚かせた。以降数年間、他社からも『サンダーストーム』(データイースト)、『タイムギャル』(タイトー)などがリリースされ、LDゲームはひとつのジャンルとして認知されることになる。

#### 1984

「パックマン」ブームの急速な衰退により、セガアメリカは大きな打撃を受ける。デビット・ローゼン社長が退任したのを機に、中山副社長はコンピューター情報処理を業務としたCSKグルーブに資本出資を求める。これを受けてCSKグループ会長大川功氏がセガを買収し、その傘下に収まった。

#### 1985

"風俗営業等の規制及び業務の適性化等に関する法律"、いわゆる新風営法の施行によりゲームセンターの営業時間が短くなり、業界は打撃を受けることになる。時を同じくして、セガの大型筐体のバイクゲーム『ハングオン』が発売とともに大ヒット。さらにつぎにリリースされた『スペースハリアー』は、筐体のダイナミックな動きと高速3Dスクロールの迫力でプレイヤーを圧倒。ここからセガ体感ゲームのブームが巻き起こった。



- · SYSTEM16登場
- · SYSTEM E登場
- ・『アウトラン』発売
- ·FC「スーパーマリオブラザース」 発売
- ・景品上限価格が200円に
- ・第1回AOUエキスポ開催
- ゲーメスト創刊
- タイトー「アルカノイド」発売
- FC『セルダの伝説』発売
- ・FC『ドラゴンクエスト』発売

#### 1987

- Xボード登場
- ・「アフターバーナー | 発売
- ・ビリヤードブーム
- ・コナミ『グラディウスⅡ』発売
- タイトー 「オペレーションウルフ」 発売
- マスターシステム発売
- ・PCエンジン発売

#### 1988

- · 株式東京証券取引所市場第二部上場
- ジョイスクェア・イン・ハママツ開設
- · SYSTEM24登場
- Yボード登場
- ・「テトリス」発売 =
- 「ギャラクシーフォース」発売
- ・ナムコ、コナミ工業東証上場、
- ・ノムコ、コノミエ来来証上場、 (株)ジャレコ東証に店頭公開
- ・サン電子「上海」発売
- ・メガドライブ発売
- ・FC『ドラゴンクエストⅢ』発売



#### 1989

- ·SYSTEM 18登場
- ・名越稔洋氏入社
- 「スーパーモナコGP」発売
- 消費税導入
- · JAMMA社団法人に正式認可
- ・ナムコ 『ウイニングラン』 発売 🛚
- · ゲームボーイ発売

#### 1990

- ·株式東京証券取引所市場第一部指定
- 東京ルーフ (期間限定イベント) にセガ出店
- · R-360発表
- ・UFOキャッチャーに「アンパンマン」登場
- ・カプコン、株式を店頭公開
- · SNK、NEO·GEOシステム 発表
- ・セイブ開発『雷電』発売
- ゲームギア発売
- ・スーパーファミコン発売



#### 1986

ドライブゲーム『アウトラン』、シ ューティングゲーム『ファンタジ ーゾーン』を発表、大ヒットとな る。この両作品に共通した明るく ノリのよいサウンド(作曲はどち らも現ヒットメーカーの川口博史 氏が担当)は、プレイヤーの大き な支持を受ける。この時期ゲーム 音楽というジャンルの認知度が高 まり、数々のイベントが行われ盛 り上がることになる。汎用筐体で は業務用初の16ビットCPUを使 ったマザーボード、SYSTEM 16 が発表される。それ以前のボード と比較してビジュアル、サウンド の面で優れており、業界は本格的 に16ビット時代に突入する。

#### 1987

3軸で可動する大型体感ゲーム 「アフターバーナー(II)」をリリース。人気はさらに加熱する。その一方で、1プレイ200円に設定されていたことが論議を呼ぶ。同年の『ギャラクシーフォース』のデラックス筐体では、1プレイ300円の試みが行われた。

#### 1989

1988年の12月に発売されたパズルゲーム『テトリス』が全国的な大ブームを起こす。アーケードゲームとして人気に火がついた『テトリス』であったが、版権の契約上の関係でメガドライブでの発売は見送られ、任天堂のゲームボーイで発売されることになる。

#### 1989~

アタリ社を買収してそのポリゴン技術を研究したナムコが、1989年にいち早く3Dポリゴンレースゲーム『ウイニングラン』をリリース。セガの開発陣に衝撃を与える。ビデオゲームで勢いを失いつつあったセガだが、UFOキャッチャーのブームで息を吹き返す。



1992

- ・欧州でのコンシューマー機器販売の拠点として、 ヴァージン マスタ ートロニック リミテッドを買収(現社名セガ ヨーロッパ リミテッド)
- · SYSTEM32発表
- ・ 「ラッドモビール」 発売
- ・カプコン「ストリートファイターⅡ」発売 •
- ・ナムコ東証一部 F場
- ·MD『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』 発売

#### ・ライト印刷と資本・業務提携

- · MODEL 1 登場
- ・「バーチャレーシング」発売
- ・ナムコワンダーエッグオープン
- 対戦格闘ゲームブーム
- ・タイトーD3BOSS発売

#### 1993

- 「バーチャファイター」発売
- ナムコ「リッジレーサー」発売。
- タイトー東証一部 ト場

#### 1994

- ATPガルボを大阪にオープン
- 横浜ジョイポリスオープン
- ・コンシューマ製品の国内販売会社として (株)セガ・ユナイテッドを設立
- ・テーマパーク向けアトラクションや業務用機器等の リース会社として、(株)セガ・リースを設立
- 通信カラオケ機器の販売会社として
  - (株) セガ・ミュージック・ネットワークスを設立
- ・中国でのAM施設運営と業務用機器販売を目的とし、 セガ・ファーハン・カルチャー・エンターテイメント・ カンバニー・リミテッドを設立
- · MODEL2登場
- · 佐々木健仁氏入社
- ・「デイトナUSA | 発売
- ・「バーチャファイター2」 発売
- ·SNK 『ザ・キング・オブ・ファイターズ '94』 発売
- ・セガサターン発売
- 3DOリアル発売
- プレイステーション発売

- 物流サービス部門を分離し (株)セガ・ロジスティクスサービスを設立
- ディズニー社とプライズに関する 独占的なキャラクターライセンス契約を締結
- ・景品掴み取りゲーム装置で実用新案取得
- プリント倶楽部発売
- 「セガラリー・チャンピオンシップ」発売
- ・ゲームの日制定
- コンピュータエンタテインメント ソフトウェア協会 (CESA) 設立



#### 1991

カプコンが対戦格闘ゲーム『スト リートファイター『「をリリース。 発売から半年あまりたった年末か ら"通信対戦台"と呼ばれる、筐体 を向かい合わせにする形式が普及 し、対戦格闘ブームが本格的に始 まる。のちにセガも『バーニング ライバル」(1993)を発売するが、 2D対戦格闘の分野ではカプコン、 SNKなどに後塵を拝した。

#### 1992~1993

ナムコの『ウイニングラン』発売 から3年遅れたこの年、セガ待望 の3Dポリゴンレースゲーム、『バ ーチャレーシング」が発表された。 そのリアルなカメラワーグとプレ イ感覚は長期にわたってプレイヤ 一に支持される。しかし先行して いたナムコはそれに対抗し、テグ スチャーマッピングをほどこした 『リッジレーサー』(1993) をリリ 一ス。ハード競争が過酷なものに なっていく。一方セガは『バーチ ャファイター』(1993)で、ポリ ゴンで人体を表現。その技術力の 高さは業界を震撼させた。

#### 1994

セガから 「バーチャファイター21 が発売され、大ヒットを記録。 3D対戦格闘というジャンルがこ こに定着することになる。また、 同年にカプコンからは『スーパー ストリートファイター II XJ、SNK からは『ザ・キング・オブ・ファイ ターズ '94」 などが発売され、対 戦格闘ブームは頂点に達する。

#### 1995

3Dポリゴンを駆使したビデオゲ 一ムが注目を浴びるなか、アトラ スとセガが共同開発した「プリン ト倶楽部」がじわじわと人気を高 める。そのブームは女子高生を中 心に全国に広がり、ゲームセンタ 一に新たな客層を定着させた。





- ・セガ・ゲームワークスL.C.C.をドリームワークス、 ユニバーサル・スタジオと合弁で設立
- ・欧州でのゲーミング機器の開発・製造販売の拠点として、 英JPMグループ参加の5社買取

- 東京ジョイポリス開業
- · MODEL3登場
- ・ 「バーチャファイター3」発売
- バンダイたまごっち発売
- · GB「ポケットモンスター」発売
- · NINTENDO64発売



- ・バンダイと合併を発表するも合意解消
- ・「バーチャストライカー2」発売
- ・コナミ『ビートマニア』発売

1998

- ・(株)セガ・ユナイテッドと(株)ムーミン合併。 (株)セガ・ミューズ設立
- 入交昭一郎氏が社長に就任
- NAOMI発表
- ・『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』 発売
- コンパイル和議申請
- コナミ「ダンス・ダンス・レボリューション」発売
- ・遊戯王カードブーム
- ・ドリームキャスト発売
- ゲームボーイカラー発売

1999

・アーケードとコンシューマに別れていた開発部門を統合し、 第一~九ソフト研究開発部とする

・「ダービーオーナーズクラブ」発売

・ビスコ和議申請を開始

2000

- ・開発部門とAM施設部門を分社化
- 大川功氏が社長に就任
- ・(株)セガに社名変更
- 香山哲氏、特別顧問として入社
- マルチプラットフォーム戦略発表
- · NAOMI2登場
- ゲームセンターどうしを光ファイバーでつなぐ ネット@構想を都内で試用運用
- ・ 「スラッシュアウト」 発売
- ・セガトイズ「プーチ」発売
- ・プレイステーション2発売

2001

- ・ナムコと事業分野における包括業務提携
- 大川功氏逝去
- ・佐藤秀樹氏、代表取締役社長に就任
- ・香山哲氏、代表取締役兼最高執行責任者 (COO) 就任
- ・「バーチャファイター4」 発売
- · SNK倒産
- ドリームキャスト生産中止
- ・ゲームボーイアドバンス発売
- ・ゲームキューブ発売



セガは1月に、当時"たまごっち"
ブームで利益を上げていたパンダイと合併し、新社名"セガバンダイ"とすることを正式に発表。合併時期を10月1日とした。しかし、わずか4ヵ月後の5月には、企業文化の違いなどを理由に、合併の合意を解消することになった。

#### 1998

前年の『ビートマニア』に引き続き、コナミの『ダンスダンスレボリューション』が音楽ゲームという新ジャンルでブームを起こす。そのシリーズ展開はセガを含めた他メーカーの追随を許さず、以後ゲームセンターに音楽ゲームのコーナーを定着させた。

#### 2000

競走馬育成シミュレーション、「ダービーオーナーズクラブ」がセガから発売され、人気を呼ぶ。カードシステムを取り入れ、じっくり遊べるシステムは新たな可能性を開くものとして注目された。

#### 2000

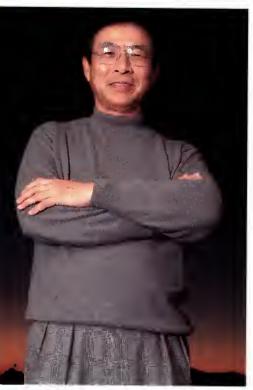
厳しくなったアーケード・コンシュ ーマー部門のテコ入れのため、セ ガはソフトウェアの開発部署を分 社化することを決定。採算を明確 化し、自己責任でコストダウンを 図る。店舗運営を担当するアミュ ーズメント事業部も5つの地域に 分けて分社化。地域に密着したサ ービスを目指すことになった。

#### 2001

セガはドリームキャストの生産中止を発表。20年近く続けてきた家庭用ハード事業から撤退することになる。一方で早くから改革を進めたアーケード事業は持ち直し、"VF-NET"を取り入れた『バーチャファイター4』がファンをゲームセンターに呼び戻した。



# 右向け左。その精神が セガ・アーケードを育んだ。



# 鈴木久司

#### Hisashi\_Suzuki

#### Profile

株式会社セガ取締役兼株式会社SEGA-AM2代表取締役社長。1962年セガの前身である日本機械製造に入社。ビデオゲーム以前のセガの屋台骨であったジュークボックスやエレメカなどを精力的に開発。そののちAM開発部門の責任者となり数多くのヒットゲームを世に送り出す。1999年、第二ソフト研究開発部がCSK総合研究所と合併した際、代表取締役社長に就任。2001年社名をSEGA-AM2とし社長職を継続。

#### レメカ全盛の 1960年代 その開発風景を振り返る

—— すごく古くの入社と聞いているんですが、セガにはいつ入社されたんですか?

**鈴木** ずいぶん古いですよ。昭和でいうと37年、1962年 ですね。現セガ代表取締役の永井より古いですから。と はいってもまだセガがセガではなくて、永井は日本娯楽 物産の経理で、私は日本機械製造という外資系のセガの 前身の会社に入社したんですよ。

なぜセガに入ったかというと単純で、休みが多かったから(笑)。僕らが会社に入ったころというのは土日が休みというのは外資系しかなくて、その中でセガは土日が休みで第3金曜日も休みと当時としては考えられないくらい休みが多かったんですよ。当時は勤務形態が変わっていて、定時が6時なんですけど、それを越えて残っていると怒られてしまうんです。仕事とそれ以外の、たとえば遊びの時間をきっちり区切っていましたね。そのかわり始業時間には厳しくて、電車がストで止まっていても遅刻は認めてくれませんでした。遅れたぶんは全部カットされてしまいましたよ。外資系ということもあって重役は全員外人で、書類は全部英語で作成していました。ハンコなんでなくて全部サインという文化で、CSK傘下になった1984年まではそうでしたね。

当時日本機械製造に入って、作っていたのはスロット マシーンとジュークボックスですね。スロットマシーンの 設計はずいぶんやりましたよ。当時は日本もまだまだ海

外への輸出をしていない時代で、輸出貢献企業として社会的に認められていましたね。それからアミューズメントという分野をやっていくことになりました。最初は全部アメリカから中古で機械を買ってきてそれを直したり、全部分解してコピーを作っていました。

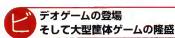
そうして内部構造もリレーからトランジスタ、ICになって『ボン』が出てきたんですけど、それまでは全部エレメカの機械だったんです。おもしろかったですよ、その時代も。レースもののゲームもその当時からあって、モニターなんてない時代ですから、クルマの形を電気で投影して影を出して再現したり、音楽もサウンドチップなんてないですから、アンプを積んでバネを伸ばしてそれにコイルを当てて振動で爆発音を出していたりしましたよ。一台一台音が微妙に違っていて(笑)。

— ビデオゲーム以前のエレメカなどの開発はどのような形態だったのでしょうか?

**鈴木** エレメカのころも当然開発室はありました。でもエレメカで難しいのは、アイデアを具現化しなければならないことです。ビデオゲームは極端にいえばプログラムさえできればいいんですよ。でもエレメカは機構を考えなくてはならない。いかに効率的に、コストも考えて、機能や故障対策など考える部分がたくさんありました。だからそのころは開発と設計とに分かれていたんです。開発はコンセプトを考えて、マシンの全体像を提案するだけなんです。それを設計が具現化する。そのふたつがひとつになってやっていました。なにしろ機械なので設計の仕事は非常に重要でしたね。いまもソフトの開発者はだいたい3年くらいで一人前になりますが、ハードウェアはやはり試行錯誤と経験が重要になってきますので、5~6年くらいはかかります。

エレメカは10年くらいかかります、一人前になるまで。 若い人は大胆な設計をしますよ。でも故障があるかもし れない機械になりがちです。筐体の外側の板を何ミリに すればいいのか? それも経験がないと絶対にわからな いことです。わからないからといって厚めにしたら、重 量がすごいことになってしまう。かといって薄かったら 壊れやすくなる。テーブル筐体の場合でも、一般的なゲ ームセンターのドアの広さがわからなければ、大きさを 決めることができません。パネルの設計にしても、1枚の 板から、より効率よく木材を切り出すにはどれくらいの 大きさが最適なのか。経験が必要とされますよ。メカト 口の人間はいろいろなことを知っていましたね。知って いないとできないんですよ。エレメカを作っていたとき は楽しかったですね。でも、開発のコンセプトを具現化 するのは大変でした。しかも簡単に壊れないものにしな いといけないんです。いまは壊れるものといえばモニタ ーかボードくらいで、それもほとんど壊れないですが、 当時はエレメカを直すサービスマンがたくさんセガにいま した。そのサービスマンが少しでも楽に修理できるよう に、筐体の小窓を開けたところに、負荷のかかりやすい 壊れやすい機構を組み込んだりしていましたからね。

当時、フリッパーも国産のものを作っていたんですけど、やはり輸出しようとなると厳しかったんですよ。日本とアメリカとでは湿度が違うので、どうしても木材が反ってしまうんです。アメリカで設置するならやはりシカゴがいちばんいいんじゃないでしょうか。あそこは乾燥した気候ですからね。エレメカもそのころたくさん作っていて、敵車に当たるとハンドルが振動する『セガ・グランプリ』を作ったんですけど、これは売れましたね。このころから大型筐体ものを作っていたんですよ。エレメカはいま考えると、とんでもないくらいの種類を毎年発売していましたね。あのころはいまと比べるとアーケードの新陳代謝が早かったような気がします。



--- 1970年代前半にビデオゲームが出てきたわけですけど、そこからのお話をお聞かせください。

総木 『ポン」のころはCPUなんて使ってなかったという からすごいですよね。単なる0か1かの組み合わせだけで、 それがどんどん進化していっていろいろなゲームが生ま れました。そのころ、タイトーさんには『スペースインベ ーダー』があってナムコさんには『パックマン』があって、 じゃあセガは? って言われたこともあったんです。で もセガは当時から高速に処理する技術に長けていたんで すよ。それが体感ゲームで花開いたんでしょうね。CPU をふたつ積んだりしてましたし。それ以前の16ビットの CPUがまだまだ高価だった時代も、じゃあ8ビットでど うやってスピードを上げようかと必死にやっていました よ。そのころは関東のメーカーでいうとナムコさん、タ イトーさんと争ってきたんですよ。僕もずっと開発畑で やってきましたが、タイトーさんの『スペースインベー ダー』は、とくにすごいとは感じませんでしたね。売れ たのは確かですけど、技術では負けないと思っていまし た。筐体やボードもつねにステップアップをくり返して、 技術というものを絶えず向上させていくというのがセガ の文化ですよね。感性の面とは違う蓄積の部分です。

最近、古いアーケードのミュージアムみたいなものを 作るなんていう話がいろいろ出てくるんですけど、僕と



ら。いまこれが流行っているから、こういうのを出してくれと要望がきますよね。でもその開発が終わったころには、たぶん流行も終わっているんですよ。いつも未来のことを考えて開発していく、プレイヤーの想像の範囲内以上のものを提供する、それが開発の仕事だと思います。でも想像より先を行きすぎてもダメなんですけどね。 --- そんないい例になりそうなのが、大型体感ゲームの一大ブームの時代ですね。

鈴木 じつは体感ゲームもいちばん最初はアメリカのもの



なんですよ。当時僕がアメリカのAMOAショーに行ったとき置いてあって、どういう仕組みで動いているのか見ようとしたら怒られてしまいました(笑)。それは油圧で動いていて、初日は動いていたんですけど、耐久力がなかったからか2日目にはもう止まっていました。たぶんそれが世界で初の体感ゲームでしょうね。セガとしては『ハングオン』が初めてです。『ハングオン』で大変だったのが可動部分の耐久力です。どんなに力を入れて筐体を倒し込んでも壊れないようにしなければいけないですから。とくにアメリカ人なんて力が強いですからね。初めての体感ものでしたから安全面には気を配りました。『スペースハリアー』はさきほどのアメリカの可動筐体を見て、すぐ開発を始めさせました。開発のほうも、それまでなかったものだからか、どういうものなのか聞いてきましたよ。見たのは私だけでしたし。

― 大型筐体を見ていると、昔のエレメカ時代のゲーム の発展形にも見えますよね。

**鈴木** そうですね。投影タイプのドライブやシューティングをいっぱい昔に作っていて、そういうものの延長が体感筐体につながったという面はあるでしょうね。古い時代からの技術力、そして新しい時代の開発力、それを組み立てる工場、販売する営業力、そしてロケーションと、そういう部分のセガの総合力があったからこその体感ゲームだと思います。たとえばカプコンさんはビデオはすごくたくさん作っていますけど、大型筐体ゲームはいままで出していないですよね。けっきょく筐体を設計したり、それを作る工場を持っていないという面があるんでしょう。その点ジャレコさんはそういう面でがんばっていましたね。昔からの技術の積み重ねが大型筐体の文化を生み出したんでしょう。

うちも『ハングオン』を出して『スペースハリアー』、『アウトラン』と続けて出して、最後にはR-360まで作って(笑)。あのときは楽しかったですよ。屋上でタルを転がして、そのとき言ったんですよ。「お前ら、こんなことやってボーナスまでもらえていいなぁ」って(笑)。僕も入りましたよ、実験機材に。どれくらいの速さで回せば目が回らないのか? そんなデータはどこにもないですし、だから本当に回ってみるしかないんですよね。

#### B DCG時代の幕開け やり遂げる執念、精神の強さの勝利

鈴木 大型筐体をずっとやってきて、大きく飛躍したのはやはりコンピュータグラフィックス、3DCGの登場からでしょうね。当時はカプコンさんが『ストリートファイターⅡ』(1991年)を出していて、SNKさんも対戦格闘を出して関西のメーカーがすごく台頭した時代ですよね。そんな中で先陣を切ってナムコさんが3DCGで『ウイニングラン』(1989年)を出したときはショックでしたよ。スプライトのハードに関してはカプコンさんやSNKさん、ナムコさんにだって絶対に負けないという自負を持っていましたし。そんなときに3DCGで先駆けられてしまって。3DCGに関してきるときに3DCGで先駆けられてしまって。3DCGに関してきもあろうものが何たることだ』って、ものすごいショックでしたね。それから『バーチャレーシング』を登場させるまで、すごく時間がかかりました。

— でもそれからのセガの3DCGゲームの躍進にはすごいものがありますよね。

鈴木 そうですね。それから『バーチャファイター』が登 場して、セガの3DCGの第2ステージに入りました。ドラ イブゲームはセガがずっと強かったというのもあります し、3DCGになっても誰もが想像ができたと思うんです。 でも人間を動かす、60もの関節を動かして制御するとい うのは当時は考えられないことですよ。でも鈴木裕 (SEGA-AM2代表取締役) が言うには、『バーチャレーシ ング」のピットのクルーを動かした時点で考えついていた というんですよ。 『ストリートファイター II 』 がものすごく 当たっていて市場のニーズも強かった。そんなときに鈴 木裕が対戦格闘を作りたいと言ってきたんですよ。最初 は反対しました。あの当時鈴木裕が作るゲームは、だい たいどれも100億円くらいの売上があったんですよ。ドラ イブで成功していて、対戦格闘もいろいろ作っていたん だけど、どれもカプコンさんにやられていた状況ですよ。 そんなときに鈴木裕まで格闘ものをやって、それで失敗 したらどうするんだと。そのとき鈴木裕が、「関節を動 かすというのは大変なことですよ。生き物を動かすうえ で避けて通れない部分だから今後のことを考えてもやる べきだ」と言ってきたんですよ。失敗したってそのノウ ハウは残るからと。それでゴーを出しました。『バーチャ ファイター』がすごかったのは、誰もがやろうと考えるこ とはできますよね。でもそれを具現化したところにある と思います。絶対に完成させようという執念がなければ できません。そういう点でいうと鈴木裕という男の執念 というのはすごいものがありますよ。『シェンムー』を見 てもらえればわかるでしょうが、あれを鈴木裕は4年もや っているんです。4年間もモチベーションを保ち続けると いう大変なことを。やり遂げる執念、精神の強さがあっ たからこそ『バーチャファイター』ができたんでしょうね。

#### ーケードへの思い入れと これからのセガの姿

**鈴木** アミューズメントのおもしろさは、自分が作ったものがお客さんのところにパッといって、お客さんの反応がすぐに見られるというのがいいですね。それを楽しみにずっと40年近くやってきました。遊びの世界は、僕は設計から工場、そしていまの開発とセガの中でいろいろと見てきましたけど、遊びの感性というのはどこにいても変わらないと感じましたね。それがどういうものなのか、感性というのはなかなか言葉にできないもので難しいんですけど、対極にある技術とどうつなぎ合わせていくのか、というのがエンターテイメントの基本的な考えだと思います。

プレイヤーというのは厳しい目を持っていますから、 我々もアーケードでは、お客さんがどう感じるかをいち ばんに考えています。1作1作お客さんを冒涜しないよ うに、つねにゼロからのスタートだと思って厳しく作っ ています。アーケードは外に出かけて人と人とのコミュ ニケーションの場になっている点がいいですよね。いま はコンシューマーも通信をやったりで、アーケードと境 がなくなり明確な区分がなくなってきてます。そこからま た何か新しいものが生まれてくる時代の境目なんでしょ うね、いまって。

UFOキャッチャーブームがあってプリント倶楽部ブーム、そして音楽ゲームブームと移り変わってきました。じゃあつぎは何なのか? 家庭用のハードがどんどんパワーアップして遜色のないものが家でもできる。そんな中で3

分100円という古いルール に縛られていてはダメだろうと『ダービーオーナーズ クラブ』が出てきて、『バーチャファイター4』ではカードとネットという新しいシステムを導入しました。 それが正しいかどうかは わかりません。でも、マレンジしなければならないでしょうね。いいシステ

ムなら他メーカーと協調してやっていくものいいでしょうし、コンテンツでは競争してもシステム的な部分では協調、共存していってもいい時代なんじゃないでしょうか。

およそ40年間開発に携わってこられて、得てきたものは数多いと思いますが?

**鈴木** 僕がどういうふうな考えかたでアーケードをずっと やってきたのかというと、右向け右という考えかたでは 絶対だめということです。みんなが右といったら左に行 ける人間が必要です。ワウの中川はプログラム、鈴木裕

もプログラム、ヒットメーカーの小口は企画でアミューズ メントヴィジョンの名越はデザイナー、ロッソの佐々木も デザイナー。コンシューマーの会社を見ていると企画の 人間が社長になることが多いんですよね。企画の人間は コンセプトに関してはいろいろわかるだろうけど、技術 に関してはそれほど長けているわけではない。じゃあ技 術屋がトップに立ったらどうなのか? 技術だけじゃや はりダメですよね。そういう面から見てみると、いまの 開発スタジオ各社のバラエティに富んだ人間がトップで やっているのはいいことなのでしょうね。昔、中山社長 にステップアップのための教育をしたほうがいいんじゃ ないかと言われたことがあるんですけど、そこは断りま したね。あいさつなんて必要最低限できればいいですし、 技術に関しても各々が自分でスキルアップしていけばい いという考えが昔からあります。1000人も開発者がいれ ば、その中のひとりは絶対すごい才能を持った人間がい るんですよ。で、レベルの高い人間が近くにいれば、そ れを見てほかの人間もその人を目指して、負けずにがん ばるものだと思います。会社としてはいいものが作れる 環境、土壌を作ってやるだけでいいのではないでしょう か。押さえつけて足並みをそろえさせるより、そうした ほうがいいものが出てくる可能性が高いと思っています。

セガはここ5年くらいずっと赤字で、ようやく今年黒字になろうとしているんです。そんなずっと赤字が続いている会社は、人の入れ替わりが多くてもしょうがないとは思いますけど、そうではないんですよ。開発者が辞めないでいてくれているというのは、すごくうれしいことです。なぜみんな辞めないのか? それはセガの根底に

アミューズメントで人を楽しませようという考えがしっかりあって、それに共感してくれているんでしょうね。いい開発者が残ってくれて、それがこれからのセガの強みになるでしょうね。(2001年12月14日収録)

1作1作お客さんを 冒涜しないように、 つねにゼロからの スタートだと思って 厳しく作っています。





# セガ・アーケードを 店舗から支えて40年。



# 永井 明

### Akira\_Nagai

#### Profile

株式会社セガ代表取締役。1963年セガの前身である日本娯楽物産に入社。ビデオゲーム以前の屋台骨であったジュークボックスの営業として活躍。販売面でセガアーケードを躍進させた。そののちAM施設事業の統括本部長として、アミューズメント施設はもちろん、アミューズメントテーマパーク事業でも手腕を振るう。2001年、代表取締役となり、精力的に施設運営から販売にわたりアーケード事業を牽引している。

#### デオゲーム以前のセガ ジュークボックスとガンコーナー

―― アーケード創世期のセガと、当時がどんな状況だったか教えてください。

永井 昔は、セガもタイトーさんもいまみたいにゲームを 作っていたわけではなくて、タイトーさんはピーナッツベ ンダーという自販機のベンダーから始まって、セガはジ ュークボックスの輸入、販売をメインにしていました。そ れ以前を振り返ると駐留軍の話になりますね(笑)。ジュ ークボックスをやりだすまえは、駐留軍のベースキャンプ の中に下十官クラブがあるのですが、そこにアメリカの ラスベガスにあるようなスロットマシンを設置していたの がセガの事業スタートです。米軍キャンプの中だから、治 外法権で本当のギャンブルマシーンが輸入されていまし た。それからセガでジュークボックスを取り扱うようにな りました。アメリカのロックオーラーやシーバーグのもの が当時の代表的なジュークボックスです。そのころはタイ トーさんがシーバーグ、セガがロックオーラーを取扱って おり、以前のセガの社長である中山氏がいたV&Vのワル ツァーとの、三つ巴で販売競争がされていました。どん どん民間にジュークボックスが設置されていった時代です ね。スナックやバーに設置して、カラオケや有線が導入 されるまでは、音楽の最先端でした。

ジュークボックスが全盛のときは社内のレコードルームに70万枚くらいのレコードがあって、歌手の方々が宣伝に来ていました。いらっしゃらなかったのは石原裕次郎さんと美空ひばりさんくらいで(笑)。演歌系からボップスまで全ジャンルを扱っていましたね。

このころは駐留軍を対象とする仕事と平行して、一般を対象としたビジネスを行っていた時代です。スロットマシンも民間には1000ドル36万円で販売していましたが、のちに法律が制定されたことによりできなくなりました。そのころのスロットマシンは10円入れれば10円出てくるという、本当のギャンブルマシンでしたから当然ですね(笑)。法律で禁止されたスロットマシーンのビジネスをやめて、ジュークボックスをメインに、それからフリッパー(ピンボール)を輸入するようになりました。

しかし、ジュークボックスは徐々に台頭し始めたカラオケに押されるようになります。カラオケもいまのボックスではなくて、当時はバーやスナックに置かれていたものですね。あと有線放送の登場の影響も大きい。そのころ

我々は「有線だと自分の希望の曲がなかなか掛かりません。でもジュークボックスなら好きな曲が好きなときに聴けます」といって営業を行っていました。

---- このころのゲームセンター、アーケードはどのような 形だったのでしょうか?

永井 アタリの「ポン」が出るまえは、ゲームセンターでは なくてガンコーナーという業態でした。純粋にセガとして ではないのですが、1965年にセガが吸収合併したローゼ ン・エンタープライゼス社が、日比谷と梅田にガンコーナ ーを開設したのが最初です。そのころは当然ビデオゲー ムではなく、光線銃タイプの、射的の延長線上にあるよ うなガンゲームを設置していました。あとはアメリカのミ ッドウェイ社製のフリッパーやガンゲームなどです。その 後もボーリングブームに乗じて、ボーリング場に併設する 形でゲームコーナーを展開し、アメリカ製の機械を設置し て営業していたのですが、やはり中古品が流れて来ます。 中古だから壊れている場合もある。そのメンテナンスが 大変だったというのもあって、ガンやフリッパーを日本独 自で作ってしまおうとアーケードゲーム機を独自開発し始 めたのがセガなのです。やはりボーリングブームの流れ があって、コーナーが広がっていったという前提がありま すね。そのほかではデパートの屋上とかにもコーナーが あって、木馬などが置かれたりしていました。そこで強 かったメーカーが一方に存在していましてね。のちのナム コさんがこのタイプです。外資からスタートしたセガやタ イトーさんは最初は駐留軍を相手としたビジネスからス タートし、ジュークボックスやフリッパーの登場によりガン コーナーを展開していくという形だったので、ナムコさ んとはビジネスのタイプが違ったから直接競合すること はなかったんですよ。

――最初は、制作というより海外からの輸入販売がセガ の中心だったんですね。

永井 もともとセガはメーカーであるまえにオペレーターだったのです。のちのちにメーカーとして機械を作るよう

になりましたが、セガもタイトーさんもナムコさんも、施設がさきで、そこに輸入した機械を置いていた。でもそれではつまらないし将来性もないということから、自分たちで作るようになっていったという流れもあります。それで自分たちで作ったものを自分たちのコーナーに置いて、それから他社へも販売するようになってという形ですね。これがガンコーナーの時代です。



#### デオゲーム 「ポントロン」 登場と 「スペースインベーダー」 の脅威

―― そしてビデオゲームの時代、『ポントロン』の発売となったわけですね。タイトーの『スペースインベーダー』まで、どのような時代を経たのでしょうか。

永井 やはり『インベーダー』は重要です。でもそのまえに『ポントロン』から始まり、『ブロック崩し』タイプのゲームの登場は、ゲームセンターがそれまでの1プレイ10円から、1プレイ50円、100円に上がるきっかけになったと

いう点では同じような重要性があると思います。ビデオを使ったゲームとして「ポントロン」。
『ブロックアウト』が出てきて、アップライト型の筐体が普及し、バルーンゲームなどがあって。これらがヒットしたからこそ『インベーダー』が出てきたのでしょうね。



――ビデオゲーム以前のガンゲームの時代とビデオゲームが出てきてからのゲームコーナーでは、どういう変化があったんでしょうか。

永井 ビデオゲーム以前のゲーム機はメカトロでした。ビデオゲームというのはソフト開発は大変ですが、機械としての作りは決して複雑ではなく、一度製造してしまえばそれで終わりです。しかも作ってしまえばモニターと基板だけですから、メンテナンスもなく簡単でいいわけ

です。しかし、メカトロの機械というのはやはり手作りの部分が多くて、開発に時間がかかります。パーツひとすがダメになったら作り直しになりますから。ビデオゲームは基板で内容を変えられるという面が圧倒的に支持されたのでしょう。それと従来のメカトロ機ではできなかった動き、たとえば『ポントロン』では当てる角度によってとういう動きをするのかなど、当時の人たちにとっては革新的だったのでし



◆ビデオゲームの横にセガ製フリッパーが 並ぶ。当時の様相がよくわかる。1975年 のセガ・アミューズメント・マシン/ジュー クボックスより(資料提供:石黒憲一氏)。



ょうね。私自身としても楽しくプレイしていましたよ。 やはりビデオゲームの映像でいろいろなことができるよ うになった、それも大きいでしょうね。

ビデオゲーム創世当初はタイトーさんが『スピードレース』(1974年) というドライブゲームを出して、それが大ヒット。タイトーさんとのシェア争いはすごかったですよ。
—— そして1978年爆発的ヒットを記録したタイトーの『インペーダー』が出てくるわけですね。

永井『インベーダー』が爆発的に盛り上がった理由として、テーブルタイプの筐体の普及があるでしょうね。そのころはまだテーブル筐体はなくて、アップライトばかりでした。『インベーダー』を喫茶店にも置けるようにとテーブルタイプの筐体が普及して、それを契機にいっせいに流行していきましたから。当時のタイトーさんの売上は本当にすごく、日本企業の中でホンダさんを抜いていたという記憶があります。

当時は『インベーダー』だけのシングルロケーションがあったくらいですからね。このころは芸能人の方々がたくさんセガにいらっしゃいましたよ、販売してほしいって(笑)。私もセガが当時作った『ヤマト』を販売していましたが、タイトーさんには勝てなかったですね。

でも、そのあとに出した『スペースファイター』や『ヘッドオン』もかなりヒットしましたよ。『インベーダー』ブームが終息して、その後はナムコさんの『バックマン』のヒットがあり、それ以降アーケード業界は右肩上がりで上がっていきましたね。

#### 80 年代のアーケード風景は? 3Kからの脱却を進めて

――80年代ともなると、独立したアーケードの店舗が出てきたんでしょうか。

永井 メダルゲーム店舗でいうとシグマさんがいちばん 早くて、1969年に渋谷に実験店を作り、それから新宿に ゲームファンタジアミラノ店を開業されていました。まだ ◆ロックオーラーのジュークボックスがセガの屋台骨だったのがうかがえる。 1975年のセガ・アミューズメント・マシン/ジュークボックスより (資料提供:石黒憲一氏)。

風営法が施行されるまえだったので、24時間営業店を歌舞伎町でメダルゲーム中心で運営されていました。個人による独立店舗もあったのでしょうけれど、まだボーリング場やデパートなどでの、コーナーの比率が高かった記憶があります。場所によってはドライブインに併設して24時間営業をされていたところもありましたし。1985年の風営法施行直前のころにはだいぶ独立した店舗が増えていました。

---80年代はやはり昔の怖いゲームセンターのイメージが 残っていたんですか。

永井 そのころはもう店舗も明るくきれいになっていましたね。3K(暗い・汚い・怖い)脱出を目指して、トイレをきれいにして照明を明るくして、業界全体で3K脱皮に取り組んだのが80年代中盤ですね。

ゲームセンターをきれいにしていく過程で疑問に思ったのが「なんでトイレが店舗にひとつしかないのか」ということ。だからお店を作るときはトイレに男性用と女性用を作ることをいちばん注意しました。従業員教育においても徹底しましたし、灰皿に吸い殻があったらこまめに清掃し、交換しようとか、禁煙にして喫煙コーナー



を作っていったらどうかとか。そのような努力でサービ ス業に近づいていったと思います。

1984年の総売上が160億円くらい。そのころ直営店舗 も運営するようになって、大型体感ゲームが登場してき ます。『ハングオン』があって、鈴木裕(SEGA-AM2代表 取締役)の名作『アウトラン』が出てきた。当時『アウト ラン」はすごかった。世界で2万台くらい販売されたと思 います。それから鈴木裕も『アフターバーナー』 などいろ いろ作りましたが、やはり幻の名機といわれるだけあっ て「アウトラン」は強かったですね。体感ゲームの登場で、 一度下がったアーケード業界の売上が少しずつ上がって いきましたね。風営法により業界全体の売上が一時2500 億円まで下がったのです。しかし体感ゲームが出てきた 85年から95年くらいまでは右肩上がりでした。そのとき にセガは出店を拡大させていきました。1年で150店舗く らい作りましたね。それまでは場所を借りて営業してい た時代で、どうしてもオーナーさんの意向が強かったか ら、これからは直営で店舗を作らなきゃいけないと。店 舗作りもイメージを変えようとした時代です。

80年代は本当にアーケードが盛り上がっていきました。 任天堂さんが『ドンキーコング』(1981年)を出し、1983 年にはカプコンさんも創立されて、ここでビデオゲーム の比率が一気に増えましたよね。一時は売上が下がった 時期もありましたが、体感ゲームの登場により市場は拡 大することになります。商品ジャンルが増えたんですよ。 クレーンゲームの普及もこのころからです。最初はイタリ アにあったものなのですが、それが1960年代半ばに輸入

されてきて。それからプライズマシンが出てきて、セガも縦長の筐体を作ってました。それが洗練されて、体感ゲーム時代に『UFOキャッチャー』として登場したのです。

80年代後半は、メダルがあり、プライズ、ビデオもあり、体感ゲームがある、そういう幅広い商品の展開ができるようになったのと同時に、店舗をきれいに明るくしていった時代です。だからこそ、1985年から1995年の約10年間、市場は拡大していったのでしょう。家庭用のゲーム機が登場し始めるのもこの時代です。セガも積極的に出したし、任天堂さんのファミコンも出てきて。これによりビデオゲームの売上が下がるという現象が発生します。

家庭用ゲーム機の登場が、アーケードの売上に影響を与えたいちばんの理由でしょうね。それまではビデオゲームは一時期店舗の中で4、5割は占めていましたから。いまは『バーチャファイター4』や、他社さんからも『鉄拳4』『CAPCOM vs. SNK2』が発売されて、ビデオゲームの売上比率をかなり



上げています。現在はアーケードだけの楽しみ、家庭用ではできないものを、という考えで通信をやったり、カードシステムを使ったゲーム機の開発を推進しています。



#### しいアーケードの形 そして思い出のゲームとは?

---90年代を振り返ってみて、今後アーケード店舗のありかたは変わっていくのでしょうか。

永井 現在は全国の店舗数を約500店に絞りましたが、店舗の大型化により売り場面積でいえばせいぜい2~3割くらいしか減っていません。

いまは郊外型の店舗で500坪。町中の店舗でも、最低 100坪くらいはないと商品構成を充実したものにできま せん。メダル、プライズ、ビデオ、大型筐体という構成 が不可能になってしまう。

いまのままの店舗形態では、市場は維持、存続はするでしょうが、マーケットパイは簡単に広がらないでしょう。 風営法によるさまざまな制約も確かにある、しかしダメだダメだといって何も考えなければ、アミューズメント施設の発展はないと思います。アーケードでしか楽しめない何か、これが重要な要素でしょう。たとえば『ダービーオーナーズクラブ』のような革新的なゲームを発展させれば、そこに未来はあると思います。

――店舗にとってセガのアーケードゲームでいちばんよかったのはどのタイトルでしょうか?

永井 数字で貢献したのはやはり『バーチャファイター』 『バーチャファイター2』ですね。『アウトラン』もすごかった、しかもヒット期間が長かったですね。最近だと『ダービーオーナーズクラブ』です。あれだけ多くのお客さんに支持されたというのはうれしいですね。個人的には『ハングオン』や『アウトラン』が記憶に残ります。一時売上が低迷したアーケード業界を浮かび上がらせたタイトルだし、まったく新しいジャンルを作ったタイトルですから。

(2001年11月2日収録)

# 『ハングオン』『アウトラン』が再度業界を浮かび上がらせた。

## ゲーム紹介ページの 見かた

本書のゲーム紹介におけるスペック表記は、スペー スの都合もあって独自の略称を多数使用している。 本編を読むまえに、まずはここを一読しておこう。 30ページから、セガより1973年7月から2001年12月までに発売された麻雀もの以外のアーケードゲームを、発売月順(同月の場合は五十音順)にほぼすべて紹介している。スペック表記に関する詳細は、下記説明を参照してほしい。また、セガ販売であっても一部タイトルに関しては掲載していないものもある。たとえばNAOMI GD-ROM版『ストリートファイターZERO3アッパー』はセガ販売なのだが、編集スタッフ側の判断であえて掲載していない。また、日本で流通していたか不明なものは掲載を見合わせている場合もある。あらがじめ了承していただきたい。

#### ゲーム名

タイトル表記。サブタイトルも 含めて明記している。タイトル 名で捜す場合は巻末の索引で。

#### スペック

ゲームに関する基本情報。ジャンル、操作方法、ブレイ人数、システム基板名、開発会社(部署)、発売年月、移植を明記。

#### 「コンフィデンシャルミッション GUN/GC/1~2人/NAOMI-GD/ヒットメーカー/2000 年11月/10C

軍事衛星をジャックしたテロ組織との戦いを描いた、 パ、もののガンシューティング。撃ってくる敵にサイト 表示されるシステムを採用。ローブガンや粘着銃など

の特殊兵器を使ったイベントなどがあり、その成否によってコースが分岐する。全3ステージ。



#### 説明

ゲームの基本ルールはもちろん、 発売当時どのような盛り上がり を見せたかなど、さまざまな情 報を盛り込んで解説している。

#### 写真

ゲーム画面や筐体写真など。画面写真はなるべく1点以上掲載しているが、70年代のものに関しては筐体しかないものもある。

### G1N/(7)/1~2人/NAC3I-GD/ヒット4ーカー/2000年 153/60

#### ロジャンル

ジャンルに関しては、当時のブローシャー(チラシ)や各ゲーム雑誌などを参考にして、編集スタッフで独自に判断した区分となっている。略称は以下のとおりで、ゲームによってはこれらを組み合わせたものなどもある(アクションシューティング=ACT SHT、リズムアクション=リズムACTなど)。
SPT=スポーツ、ACT=アクション、DRY=ドライブ(レース)もの、BLK=ブロック崩し、GUN=ガンシューティング、PZL=パズル、LD=レーザーディスクゲーム、SML=シミュレーション、BTL=対戦格闘、QUZ=クイズ、VTY=バラエティ、TBL=テーブルゲーム、ETC=その他

#### ❷プレイ人数

何人で遊べるかを表記。ここでの人数は、"ひとつのゲーム を同時にプレイできる人数"であって、70~80年代によく 見られた交互にプレイするタイプ(シューティングやアクショ ンにこれが多い)のものは多人数とせず、"1人"としている。

#### ❸システム基板

使用されているシステム基板名。各種資料に基づいて表記している(一部、編集スタッフ独自調査のものもあり)。明記のないものは、独自に制作された基板が、非公開のもの。

#### 4 開発元

ゲーム開発を担当した会社、または開発部署。原則発売当時のものを表記し、セガの開発部署に関しては91年以降のタイトルからとしている。非公開の場合はとくに明記していない。

#### **6**発売年月

ゲームセンターに登場した発売年月。一部、発売月がわから ないものもあり、その場合は該当年の最後に掲載している。

#### 6移植

家庭用ゲーム機への移植リスト。携帯電話やパソコンへの移植なども記載している。略称の意味は以下のとおり。 SG=SG-1000シリーズ、M3=セガ・マーク団、MD=メガドライブおよびメガCD、GG=ゲームギア、32X=スーパー32X、SS=サターン、DC=ドリームキャスト、FC=ファミリーコンピュータおよびディスクシステム、SFC=スーパーファミコン、N64=NINTENDO64、GC=ゲームキューブ、GB=ゲームボーイ、GBA=ゲームボーイアドバンス、PCE=PCエンジン、PS=プレイステーション、PS2=プレイステーション2、ZAU=ザウルス(シャーブ製PDA)、iM=iアプリ(NTTドコモ携帯電話)、Js=JAVAアプリ(Jフォン携帯電話)、PC=パソコン、ETC=その他

#### **①**操作方法

ゲームを操作するデバイスの種類と数などを表記している。 スタートボタンやV.R.ボタン(視点変更ボタン)はこれに含 んでいない。ボタンがいくつあってもそれらがまったく同じ 動作をするものなら、数に入れていない(例: 「スペースハリ アー」の操縦桿についているボタンはふたつあるが、どちら もまったく同じショットボタンなので1ボタンとしている)。

#### レバー(L)、ボタン(B)

ほとんどのゲームが、この レバーとボタンで操作で きる。レバーは2方向、4 方向、8方向の3種類あり、 ゲームによって異なる。表 は、"8よ今3Bとよる場合 は、"8方向レバーと3ボタ ンという操作となる。



#### 操縦桿

飛行機系ゲームなどの大型筐体に採用されることが多い操作デバイス。アナログ操作が可能。操縦桿についているボタンは、ほかにあるボタンと区別するため"操縦桿(+2B)"とカフ内に表記している。「電脳戦機パーチャロン」シリーズでは2本使用して操作するようになっている。



#### トラックボール(TB)

移動スピードや方向をアナログレバーよりさらに細かく操作することができる。スポーツゲームなどベクトルを示す操作には最適なデバイス。



#### パドル、ダイアル

ボリュームのつまみを回す感覚で操作するデバイス。プロック崩しタイプによく使われる。バドルのアナログ操作に対し、"カチッ、カチッ"と特定の箇所を示すデジタルタイプは、タイアルと表記している。



#### ヒッティングスイッチ

おもに野球などのスポーツゲームで使われるデバイス。パット状のコントローラーを手前に引き、放すことで実際に"打った"ような感覚を出す。 どこまで手前に引いたかで打つときのパワーも変化する。



#### ハンドル(HD)、アクセル(AC)、ブレーキ(BR)、 シフトレバー(SL)、バドルシフト

ドライブゲームなどで使われる代表的なデバイス。ほとんどがハンドル、アクセル、ブレーキ、シフトレバーから成り立っている。ギア変速表示はSL(シフトレバー)のあとに"(2Mでど表記(この場合はHI、LOWの2速)。一部タイトルではパドルシフト (ハンドルの裏側にシフトがついている)を採用したり、クラッチをつけているものもある。



#### ガンコントローラー(GC)

ガンシューティングに使われる銃の形をしたデバイス。赤外 線などを利用し、画面上からポイントを拾ってどこを狙って

撃ったのかを読み取る。大型銃で筐体に固定されているタイプ(『LAマシンガンズ』など)と、小型銃で筐体とはワイヤーケーブルないながっているタイプ(『バーチャコップ』など)の2種類ある。



#### 釣りコントローラー

フィッシングゲームの操作デバイスとして開発されたコントローラー。ゲーム上で魚がヒットすると竿から伸びている糸

が引っ張られ、本物に近い釣り感覚を味わうことができる。『スポーツフィッシング』では竿を動かせる方向が上下のみだったが、『グットバス』以降は竿の横振りを感知できるようになっている。



#### フットコントローラー

足を使って操作するコントローラー。写真は『エアトリックス』のものだが、このほかにも「セガスキー スーパーG』などもこれにあたる。ドライブゲーム以外の足操作は、基本的にこの表記にしている。





## 第2章 アーケード創世記 1973~1984

#### Chanter 2

#### TTI SYSTEM I

73年に発売されたセガ初の ビデオケームタイトル ホントロン から、 84年(休感ゲーム直前)の 三輪サンちゃん までの10年間・・・・・ アーケート創世記において、 セガはとのような活躍を見せていたのか。





#### レメカの時代に築き上げられた 高い技術を追求する至高の精神

日本でのビデオゲームの歴史は、1972年にアタリの『ポン』が輸入されたところから始まる。だが、ビデオゲームは突然始まったわけではなく、それ以前に長いエレメカの時代があった。エレメカとはブラウン管を使わず、ギミックを動かしたり映像を直接スクリーンに投影するなどして表現した遊戯機械である。なかでもガンゲームの人気が高く、1960年代にはデパートの一角にガンコーナーと呼ばれる遊戯スポットが存在した。このエレメカの分野で、高い技術力を誇っていたのがセガである。ガンゲーム『ジャングルガン』(1961)、国際的な大ヒットとなった潜水艦ゲーム『ペリスコープ』(1966)、本格的レースゲーム『グランプリ』(1969) など多くの作品をリリースしていた。

1970年代に入ると、エレメカに代わってビデオゲームが登場する。喫茶店を中心としたブロック崩しゲームのヒットに続き、1978年の『スペースインベーダー』がブームを巻き起こす。

だがエレメカ中心に開発していた遊戯メーカーも、『ポン』の登場には目を見張った。その表現力はエレメカに 比べて貧弱ではある。しかしそこには、それまでの遊戯 とは大きく違う、新しい可能性があったのだ。

それにいち早く目をつけたのが当時の2大遊戲メーカー、セガとタイトーである。セガは『ポントロン』を、タイトーは『エレボン』を翌年7月にリリースする。そのゲーム内容は、左右に分かれラケットでボールを打ち合うというもので、『ポン』とまったく同じである。以降、ホッケー、サッカー、野球といろいろなスポーツゲームがリリースされたが、どれも板でボールを弾き返すというゲーム性から大きく外れるものではなかった。

70年代中ごろまでは、ビデオゲームはさほど一般的で なく、長い歴史のあるエレメカの中の1ジャンルでしかな かった。CPUを使ったゲームは珍しく、TTLと呼ばれる 論理回路を使い基板設計が行われ、1台ずつ手作りで製 作されていた。しかし、その技術力と表現能力は少しず つ上がっていく。タイトーのドライブゲーム『スピードレ ース』(1974) のヒットをうけ、セガもバイクゲーム 『マン T.T.』(1976)、ガンゲーム『バレットマーク』(1975)、ボク シングゲーム『ヘビーウェイトチャンプ』(1976)を発売。 斬新なアイデアで新しいビデオゲームの可能性を切り開 いていった。ビデオゲームは基板とモニターで構成され ていて管理にさほど手間はかからない。しかしエレメカ は可動部分が複雑なため、ちょっとした故障ですぐに動 かなくなってしまう。保守点検の面を考えるとビデオゲ 一ムは有利で、基板のコストが安くなるにつれ徐々にエレ メカに取って変わり、浸透していくこととなる。

メーカーがビデオゲームに力を入れ始めた理由はほかにもあった。ボウリングブームによる市場の拡大である。ボウリング場に併設されたアミューズメントコーナーに人気が集まったことが、ビデオゲームへの追い風になった。また、セガやタイトーなどのおもな収益源であったジュークボックスの販売が、カラオケブームにより衰退したことも影響を与えた。各社は新しい可能性を求めて、ビデオゲーム制作に力を投入することになっていく。

そんなときに最初のブームを起こしたのがいわゆる"ブロック崩し"ゲームであった。ブロック崩しの操作系は『ポン』と同じだが、ひとりで楽しめるところが違う。ブロック崩しは喫茶店を中心に、1978年の初頭から大ブームを起こした。このブームに乗って、各社から同時期にさまざまなブロック崩しが発売される。CPUを使用していたためゲームの改造も比較的楽で、スコアの桁が上がった

り、ボールがジグザグに飛んだりと 多くの改造バージョンが出回った。 しかし難度を上げることだけが目的 の改造が横行し、急速にブームは収 束することになる。この時期、セガ はジュークボックスの販路を活かし、

喫茶店に多くのテーブル筐体を供給した。これが椅子に 座ってじっくりゲームをやりこむという、日本独特のゲー ムスタイルを作り上げる一因となっている。

ブロック崩しが複雑化し、衰退を始めたころ、ビデオゲームに空前の大ブームが訪れた。そのブームを引き起こしたのが、1978年に発売された『スペースインベーダー』(タイトー)である。『スペースインベーダー』はゲームの中に敵と自機という概念を生み出し、プレイヤーの心を魅了した。社会現象にまでなったその人気はいまでも話りぐさになっているほどで、人々は札束を積んでゲーム機を買い求めたという。当然のようにタイトー以外の各社からも、インベーダータイプのゲームが多数リリース

されることになる。セガも負けじと1979年に『スペース アタック』を発売する。しかしこの作品は名古屋撃ちと呼ばれるテクニックが使えず、本家ほどの人気は得られなかった。しかしカラーモニターを使用し、UFOの点数をランダムに計算しているなど、セガならではの技術の高さはこの作品においても感じられる。

インベーダーブームは業界にさまざまな影響を与えた。 コピー基板問題もそのひとつである。あまりのブームの 加熱ぶりに、プログラムをそのままコピーしたり改造した基板が多く流通した。これをきっかけにゲームが著作 物であることが認められ、国際的なルール作りが進めら

れるようになっていく。また、このブームは全国に多くの"インベーダーハウス"と呼ばれるゲームスポットを生んだ。だがこれらの中には管理が行き届かず、不良のたまり場と化している場

所も多かった。そのため多くの学校でゲームセンターへの学生の出入り禁止を決める処置が取られることになる。 "暗い、汚い、怖い"を称して3Kと呼ばれる、このゲームセンターへの悪いイメージはその後も残り、それを払拭するには長い時間がかかることになる。

## 1

#### ンベーダーが残した正と負の遺産 混沌の時代から珠玉の名作が生まれた

業界を嵐のように吹き荒れたインベーダーブームであったが、それもたった1年あまりで消え去る。そしてポストインベーダーをめぐり、さまざまなタイプが出現することになった。このころ、セガはスペシャルデュアルという興味深いシステムをリリースする。スペシャルデュアルとは2機種から好きなゲームを選べる、2イン1のテーブル筐体である。このシリーズは第3弾まで続き、ドットイートゲームの元祖『ヘッドオン』(1979)、潜水艦ゲーム『ディープスキャン』(1979) などのヒット作を生んだ。

この時期にプレイヤーのゲームに対する遊びかたは大きく変化する。ビデオゲームの草創期は、エレメカと同様、時間制のゲームが多かった。しかし『ブレイクアウト』(1976)『スペースインベーダー』は残機制で、やられなければ無限に遊ぶことができた。これがプレイヤーにとっては魅力だったのである。セガもいち早く残機制を取り入れ、それはプレイヤーに好評で迎えられた。『ディープスキャン』『モナコGP』(1979)のヒットは、このシステムがあってこそ生まれた。残機制というアーケードゲームの基本システムは、この時期に根付いたのである。

1980年代になると市場のニーズに応える形で、ゲームのジャンルは一気に広がる。ハードの進化とともに、さまざまな名作がリリースされ、多くのゲームメーカーが開発に参加した。ポストインベーダーの『ギャラクシアン』(1979)のヒットで躍進したナムコは『パックマン』(1980)で世界的に有名になり、『ゼビウス』(1983)『ポールポジシ

ョン』(1982)で多くのマニアックなファンを獲得する。コナミは『ハイパーオリンピック』(1983)、SNKは『サスケVSコマンダ』(1980)、日本物産は『クレイジークライマー』(1980)をリリースするなどまさに百花繚乱の時代であった。この当時、のちに家庭用に専心する任天堂は『ドンキーコング』(1981)を、パチスロに移行するユニバーサル(現アルゼ)は『Mr.Do!』(1982)というヒット作を生んでいる。ここで成功したゲームメーカーが下地を築き、のちに大企業へと発展しているのである。

この時期セガは、意欲作をつぎつぎと発表する。シューティング全盛の1980年には『サムライ』『トランキライ

## ブラウン管に生まれた小さな白い点。 それがビデオゲームの始まりだった

ザーガン』をリリース。高い技術力により、キャラクターの動きをこまやかに表現している。このふたつの名作によって、キャラクターアクションというジャンルを世に知らしめた。以降も『ペンゴ』(1982)、『フリッキー』(1984)と記憶に残る作品をリリースしていく。

また、専用筐体を使った3D映像に対してもセガは強いこだわりを見せている。そのこだわりは古くから見られ、遠近間を出すことによって差別化を図ろうとした『マンT.T.』にも現れている。その後、新しい試みとして、1982年には業界初の立体映像を使った潜水艦ゲーム『サブロック3D』を、1983年には国内初のレーザーディスク映像を使った『アストロンベルト』を発表する。その模索の過程で花開いていくのが、スプライトを使ったCGによる3D表現である。『ズーム909』(1982)で実現された滑らかな3Dスクロールは、一連の体感ゲームの大ヒットへとつながっていくことになる。



# ° 1973-76

セガ設立から20余年、ポントロン を起点に国内初のビデオゲーム事業 がスタートした。アタリの「ポン」 を始めとするホッケーゲームがブー ムとなる。74年以降はガンシュー ティングやドライブなど、セガ・大 型筐体の原点となる作品も発表。

ACT (ピンポン) /パドル/2人専用/-/-/1973年7月

セガのビデオゲーム第1弾。 アタリ社の対戦型ゲーム『ポ ン」のアレンジ。パドルを操 作してボールを打ち合い、そ らすとミスとなる。相手の得 点が自分のミスとなり、どち らかが11点(設定により15 点)獲得するとゲーム終了。 ラケットの端でボールを当て ると、より角度のついたボー ルを打ち返せる。1プレイ50 円で遊ぶことができた。



↑17インチ白黒モニター でCP用デジタルICを採用。

ACT (ピンポン) /パドル/1~2人/-/-/1973年11

「ポントロン」の続編。切り 替えスイッチがつき、2種類 のゲームを選べるのが特徴。 1P専用のゴールキックゲー ムと、「ポントロン」と同じ 内容のピンポンゲームがあ る。ゴールキックゲームは左 サイドの中央にゴールがあ り、ゴールキーパーの板を避 けながらゴールを狙うという もの。どちらかが11点または 15点取ればゲーム終了となる。



★当時としてはひとりプレ イができる点が珍しい。

ACT (サッカー) /パドル+1B/2人専用/-/フォープレイ 1974年8月/



↑どちらいが11点もしく は15点になると終了。

44 🔿

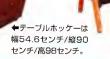
攻守を交代しながら相手のゴ ールを狙うサッカーゲーム。 攻撃側は板を動かしボールを キャッチし、左右の好きな場 所からシュートボタンを押し てシュート。守備側は勝手に 動く4枚の板のディフェンス に守られながら、ゴールキー パーの板を動かしてゴールを 守る。攻撃側は何度でも攻撃 できるが、ボールを落とすと 相手の得点となり攻守交代。

## ACT (ホッケー) /バドル/2人専用/-/-/1973年11月、

1974年1月、1974年2月 ブロックの板でパックを打ち合う、ホッケーを題材とし

いて、ゴールキーパーとフォワードのふたつのブロック が存在するのが大きな特徴。フォワー ドは勝手に動いており、相手のパック を跳ね返すが自陣からのパックは涌渦 する。プレイヤーはキーパーを操って パックを跳ね返し、ゴールすれば得点 となる。11点(設定により15点)取る か一定タイム(100~180秒)でゲーム 終了。テーブルタイプは1974年1月、 ミニタイプは1974年2月に発売された。

センチ/高120センチ/ ニターを た対戦型ゲーム。画面は左右にふたつの陣地に分かれて シチ/奥行



■これが当時の基本的 なアップライト筐体だ。

1

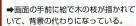


表記について/S:スタートボタン、AC:アクセル、BR:ブレーキ、1:1Pガントリガー、2:2Pガントリガー、SL:シ フトレバー、V:バルガン、U:スロットル(ギア)がハイ(UP)、D:スロットル(ギア)がロー(DOWN)、SE:センサーをオン。

#### バルーンガン

#### GUN/GC/1~2人/-/-/1974年8月/-

木のあいだを上昇していく風船を撃ちまくるガンゲーム。2人同時プレイが可能で、相手側の風船も撃つことができる。弾数は画面両端の線で示され、どちらかのプレイヤーが60発(設定により40発)撃ち終わるとゲーム終了。風船の出てくる角度は毎回変化し、上昇スピード表3段階にスピードアップする。





#### 111-7

#### ACT/パドル+1B/1人/ー/フォーブレイ/1975年1月/

パドルでボールを打ち返しながら画面上のドットを消すゲーム。画面上は14×14個のドットで埋め尽くされており、1個消すごとに100点が上に100点がとに再ゲームが増え、5球落とすとゲームオーバー。100円2ゲームで、400円まっかじめ構えでものウレジット機構に業界がある。



↑ブロック崩しに似ているが、 それ以前に発売された作品。

#### ラストイニング/テーブル・ベースボール

#### SPT (野球) /バドル×+5B/2人専用/--/--/1975年3月 1977年2月/--



↑77年2月には同じ内容のテーブル版、

「テーブル・ベースボール」が発売された。

攻撃と守備に分かれて交互に遊ぶ野球ゲーム。バットボタンでボールを打ち、パドルで4つの板の内野手を動かして守備を行う。カーブ、シュートが投げら

れ、満塁ホーム ラン、トリプル プレイなどもら 能。9回表から スタートするの でこのような名 前がついた。

### TVA

#### **バレットマーク/バレットマークⅡ**

GUN/GC/1~2人/-/-/1975年/-

TVゲームの特徴を活かし、弾痕が画面表示される史上初のガンゲーム。標的は風船、タンク、海賊、ジェットの 4種類。風船は上昇、タンクは左右へ、海賊はランダム



に、ジェットは斜め上下に移動する。弾丸は無制限で連射も可能だが外すと減点される。ゲーム時間は60~140秒で、600点以上でプレイ時間延長となる。

## ロードレース

#### DRV/HD+AC+SL(2MT)/1人/-/-/1976年2月/-

クルマが画面上から降ってくるだけだった当時のドライブゲームの概念を一新し、遠近感を表現したレースゲーム。道は左右にカーブし、近くのクルマや道路は大きばが細くなる。他車に接触したりコースアウトすると画面が反転してフラッシュ。ゲーム時間は70秒で、走行距離が400km以上で時間が延長となる。



↑画面の手前、両脇に並えの絵が描かれている。

#### スパークリングコーナー

#### DRV/HD+AC/1~4人/-/-/1976年4月/-



★距離によってクルマの大きさが変わり遠近感を表現。

国内初のカラーモニター (26インチ)を使用し、4人同時プレイが可能ないで可能ないで、4人同時プレイがラストにモロスゲーム。イラストにモロスゲーム。イラストにモロスケーム。イラストにモロスの先にモロスの先にモロスの先にモロスの先にモロスの先にモロスの先にモロスの先に大きない。30~100秒のあいたまでどのくらいの距離を展れるか競いあう。は画面上で表彰される。

まめ知識

●アウトラン<メッセージ>コース分岐点でSを押しておく。<煙出し>走行中ギアをUDUと切り替えると約1秒間煙が発生、路隔を走ってもスピードが落ちない。<ギアガチャ>煙出し中に路扇に半分乗り上げ、UDUの操作で約5秒間煙が出る。これ・・

SHT/操縦桿(+1B)/1~2人/-/-/1976年8月/-

操縦桿で戦闘機を操り、ミサ イルを発射して敵機を撃ち落 とすシューティング。戦闘機 は急上昇・急降下、旋回など、 画面中をあらゆる方向に動か せる。特徴は出撃時に1機か ら3機の編隊飛行まで3種を選 べること。飛行中に雲に入る と操縦がきかなくなるので危 険。ゲーム時間は45~80秒で、 タイムアップか5機撃ち落と されるとゲーム終了となる。



↑2P対戦が当たり前の時代 だが、1Pプレイも可能。

#### マンT.T

DRV/HD+AC/1人/-/-/1976年8月/-

バイクハンドルを使用し、リ アルな運転感覚を実現したレ ースゲームの名作。パースを 意識した3D的表現が臨場感 を高め、衝突したりコースを 外れると画面がフラッシュ し、ハンドルに衝撃が加わる という体感ゲーム的要素も加 えられている。実際のレース の音を録音してテープで再生。 45~100秒の時間内に1000km 走るとタイム延長となる。



## ロックンバーク

GUN/GC/1~2人/-/-/1976年8月/



↑ドラゴンは真横に引かれ た波線という感じだった。

サウンドを本格的に鳴らした 史上初のビデオゲーム。ロッ クのリズムに合わせ、26イン チモニターのカラフルな標的 を撃っていく。チェック模様 の黒い部分を撃つチェックゲ ームと、青と赤のドラゴンを 撃つオールドドラゴンゲー ム、両者が楽しめるチェッ ク&オールド・ドラゴンゲー ムがある。6000点または

8000点で時間延長となる。

#### ーウェイトチャ

SPT(ボクシング)/グローブ型コントローラー/1~2人 /1976年10月/



↑のちの同名ゲームの原 形ともなった古典的名作。 実際に体を動かすことで人気を 呼んだボクシングゲーム。グロ ーブの形をしたコントローラー を握り、上下に動かして腕の高 さを変え、押しこんでパンチを 放つ。パンチを食らうとフラフ ラしてコミカルな音とともにダ ウンする。ダウン回数は画面に 表示される。相手の近くでパン チを当てるほど高得点で、右パ ンチは左パンチの2倍の得点と なる。45~80秒でゲーム終了。

GUN/GC/1~2人/--/1976年/-

セガ・オブ・アメリカが 制作した2P同時プレイが 可能なガンシューティン グ。ヘリコプター、潜水 艦、標的、ジェット機の4 種類のターゲットを狙っ て撃っていく。マシンガ ンのように連射すること も可能となっており、当 たれば効果音が鳴って、 弾痕が画面に表示される。 点数は4桁まで表示可能。



★銃身と画面が近い筐体が特 徴。(資料提供:石黒憲一氏)

#### 2イン1筐体スペシャルデュアルと 汎用ボード、デュアルボード

70年代に活躍したスペシャルデュアルとはふたつのゲー ムが入っている筐体で、2方向と4方向レバーが別々に2 本ついている。 I ~ IIまで存在し、 I は「ヘッドオン」「ス ペースアタック』、Ⅱは「ヘッドオン Part II 「インビンコ」、 Ⅲは『カーハント』『ディープスキャン』という組み合わせ。

使われたボードはデ ュアルボードと呼ば れ、「サムライ」「トラ ンキライザーガン』 『Nサブ』『スペースト レック」などと互換 可能になっている。



佐供 氏

→をくり返せば路肩の外を走り続けることが可能。 <タイムカンスト>タイムが100秒を超えると下2桁のタイムと判断される。 ●アウトランナーズ<ギアガチャ>SLを急に落とすと路肩に出ても影響を受けない。<BGMがジングルベルに変化>曲→

# °1977-78

アタリの『ブレイクアウト』に端を発するブロック崩しが流行。78年にはタイトーの『スペースインベーダー』が発売され驚異的なヒットを記録。セガからは、実車を模したシートでブレイする大型筐体レース『プロレーサー』などが登場した。

#### ツインコース T.T

DRV/HD/1~2人/-/-/1977年1月/-



↑ふたりで競うことを目的に作られたツイン筐体の元祖的存在。

#### クラッシュコース

ACT/4B/2人専用/一/一/1977年3月/一



↑このタイプの元祖はグレムリンの「プロケード」。

矢印を動かしてブロックを張りめぐらせ、相手の進路を塞ぎつつ自分もぶつからないように動き回っていく対戦型ゲーム。矢印は自動で動いていくので、プレイヤーはその進む方向(上下左右)を4ボタンで操作する。外周やブロックにぶつかるとアウト。勝利数は画面の上部に表示され、どちらかが3~6勝すればその時点でゲーム終了となる。

#### ボンバー

SHT/操縦桿(+1B)+1B/1人/-/-/1977年4月/-

爆撃機を操作し、要塞都市を 爆撃していく横視点のシュー ティングゲーム。出現する 機は砲撃ボタンで撃墜し、地 上のターゲットや高射砲は左から 右へ流れていて、高度が高い ほど進行速度は遅く、低いほ ど速くなる。画面は右から青、 緑、赤と3色に分けられ、の 150秒でゲーム終了となる。



**↑**横スクロールシューティングの古典的な形式。

#### スーパーボウル

SPT (ボウリング) /6B/1人/-/-/1977年11月/-



↑エキシディ社の『ロボットボウル』とほぼ同じ内容。

当時一般的に見られたシンプルなボウリングゲーム。ボールを持ったプレイヤーを2ボタンによって適切な位置まで移動し、投球させてスコアを競う。投球の種類は4種類あり、左右への変化球とストレートボールのスピードの速さが選択できる。ストライク、ガーターなどスクリーン上にはボーリングのスコア表がそのままの形で表示される。

#### カーツンノガン

GUN/GC/1人/-/-/1977年12月/-



◆エレメカでは不可能な動きと演出を実現している。

コミカルな演出が特徴の射撃 ゲーム。ミラーを使って奥行 きを演出、弾痕表示もある。 ターゲットとして4本のビン や、鳥、野うさぎ、すばっし こいアヒルが登場。当てる 命中音が画面に英字で表示さ れ、キャラクターはコミカル に転倒する。6発撃つとリロ ードのため小休止。ゲーム時 間は40~70秒で、5000~ 9000点で30秒延長となる



→選択ボタンをふたつ同時に押す。 <スタッフロールを出す>デモタイトル後の画面で、"UUDD・・・・AC BH"と入力。

●アフターパーナーII <ラッキーパターン>9面デモでコインを投入すると最初の網隊が整列する。 <隠しコマンド>スター

#### コモーション

#### ACT/4B/2~4人/-/グレムリン/1977年/



◆筐体のデザインもユニーク。(資料提供:石黒憲一氏)

グレムリンが開発した、「クラッシュコース」と同様のルールを持つ進路妨害ゲーム。矢印を動かしてブロックを張りめぐらせ、ぶつからないように進めていく。専用筐体で、4人同時プレイできるのが大きな特徴。3本または4本の矢印のストックを持ってスタートし、生き残ったプレイヤーが勝利となる。CPUにはインテル8080Aを使用している。

#### チックタッククイズ

#### QUZ/28/2人/-/-/1977年/-

セガ・オブ・アメリカが開発したビデオ版クイズゲーム。人気クイズ番組をベースに制作され、クイズの総数は2500間にもなる。○×式でクイズに答え、正解な



ら○か×が3×3の四角い枠の中に描かれ、○か×が3つ一列に並ぶと勝ちとなる。おもにアメリカで稼動し、日本に輸入されていたかどうが確実な証拠は見つかっていない。

◆創世紀のクイズゲーム作品。 (資料提供:石黒憲一氏)

#### シーソージャンプ/シーソージャンプ・テーブル 🛭

#### BLK/パドル/1人/-/-/1978年2月/

当時流行した風船割り形式のゲーム。上方で3列に並んで左へ流れる風船を、ピエロがシーソーの反動を利用して割っていく。風船の色は下から黄、緑、青で、横1列(16個)すべての風船を割るとファンファーレが鳴りボーナス点とファンプ・テーブルII』はテーブルタイプで、向い合わせで交互に2Pプレイが可能。



◆時間制ではなく3~9回 のミスでゲーム終了。

#### デプスポム

#### SHT/4ボタン/1人/-/-/1978年2月/-

戦艦から爆雷を投下して潜水艦を駆逐するゲーム。爆雷は6発まで連発でき、2ボタンで左右に投げ分けが可能。潜水艦は得点が数字で10~90まで表示されていて、深いものほど得点が高い。撃沈されるごとに得点が半分になり、ゲーム終了時には撃沈数×30のボーナススコアが加算。プレイ時間は120秒で、500点を超えると60秒延長される。



♪ 「ディープスキャン」の
原形となったゲーム。

#### ワールドカップ

#### SPT(サッカー)/ノブ+T8/1~2人/一/一/1978年3 月/一



↑観客の歓声はカートリッ ジテープで再現していた。

トラックボールを使用したサッカーゲーム。1チーム1人のゴールキーパーと5人の選手をリアルな絵で表示。選手はトラックボールで上下左右に自在に動かせる。取ったボールはノブを回すことによって、グを押すと球を保持していた位置に応じた方向へパスやシュートができる。時間制で60~90秒でゲーム終了となる。

#### ワイルドウッド

#### GUN/GC/1人/-/-/1978年4月/-



↑森の木の絵がモニター画面の手前に描かれている。

3本の木をす速く行き来する動物を撃つガンゲーム。標的は木登りするリス、飛ぶカモ、地上を走るキツネの3種で弾痕表示が残る。17インチ白黒モニターを縦にふたつ並べてあり、真ん中の木がモニターの境目を隠すように配置されているのが特徴。条件によって、点数が2倍になるダブルの時間帯があり、7000点でプレイ時間が延長される。

まめ、一ト時に"S+V": メッセージ、3面スタート時に"S+HI": ミサイル100発、5面スタート時に"S+V": ミサイル100発、9 知識 面スタート時に"右下+S+V+HI": ミサイル100発、11面スタート時に"+-+V+HlorLOW": ミサイル100発+5000-+

#### ギャラクシーウォー/コズミックウォー

#### GUN/GC/1~2人/--/1978年6月/--

銃のデザインがSF調の、2人同時プレイが可能なガンゲ ーム。『バレットマーク』と同様の内容で、宇宙船や円 盤など4種類の標的を狙撃する。弾痕表示があり、引き 金を絞ったままで連射できるが、外すと減点される。

ンなどは酷似している。細は不明。しかし筐体三➡『コズミックウォー』 しかし筐体デ



#### SHT/8L+88/2人専用/-/レジャック/1978年6月/



↑コンパネにはなんと合計 20個ものボタンが存在。

ふたりで対戦する宇宙戦争ゲ ーム。宇宙船を操作し、太陽 や流星をかわして相手の船を ミサイルで攻撃する。宇宙船 の速度の違いで10種の難度の コースから選択。プレイ中に 太陽をブラックホールに変え るなど5種の変更ができる。 一瞬で空間を移動する緊急非 難ボタンがあり、燃料やミサ イルの補充も可能。コイン投 人でタイマーが延長できた。

#### DRV/HD+AC+SL(4MT)/1~2人/-/-/1978年6月



★4速ギアを使うテクニッ ク重視のレースゲーム。

アクセルペダルに4速ギアを 備えた本格的レースゲーム。 初心者コースとクルマのスピ ードが速くなる熟練者コース から選択が可能。直角コーナ ーや幅の狭い路があり、画面 上に矢印表示が出た場合はそ の方向へ走らないと行き止ま りになる。60~150秒の時間 制で、規定スコアをクリアー すれば画面が白黒反転し、エ クステンドプレイとなる。

#### ノークレットベー

#### SHT/操縦桿(+1B)/1~2人/--/--/1978年8月/

爆撃機を操縦桿で操作し、谷 に隠れている赤い秘密基地を 爆撃するシューティング。3 ヵ所の基地は爆撃されると削 られていき、地下まで直撃す ると大爆発。低空で爆撃した ほうが破壊力が高くなるが、 敵は4ヵ所のミサイル砲台と 高射砲で応戦してくるので被 弾するリスクも高くなる。70 ~100秒の時間制で、規定ス コア以上で再ゲームができる。



↑撃墜された数をもとにボ ーナス点が決定される。

Carlo di ma

#### ブグ・ザグ・ブロック

#### 8LK/パドル/1人/-/-/1978年8月/

ふたつの板をパドルで操り、 ボールを跳ね返してブロック を消していくゲーム。ボール がブロックに当たるとジグザ グに揺れながら帰ってくるの が特徴。情報が少なく、詳細 はわかっていない。筐体の右 側に3つのボタンがあること から、3種のゲームのタイプ が選べるようだ。『スーパー ブレイクオープン』に近い内 容だったと推定される。



↑ブロック崩しの難度が上 がっていったころの作品。

#### DRV/HD+AC+SL (2MT) /1人/-/-/1978年8月

上視点で白黒画面のオーソドックス なレースゲーム。画面上部のスピー ドメーターは300kmまで目盛りがあ るが、その限界を突破 する猛スピードが出せ る。途中にオイルゾー ンがあり、この上に乗

→60~90秒の時間 制。4000~8000 点で設定の3分の1だ けプレイ時間延長。





→万点、13面スタート時に"S+V":メッセージ、16面スタート時に"右下+S+V+H":メッセージ、19面スタート時に"・+ S+V+HI+SE": 2億5000万点、21面スタート時に" † +S+V+LOW+SE": メッセージ、着艦シーンで"S+V": メッセー

#### フロッグス

#### ACT/2L+18/1人/一/グレムリン/1978年11月/-

カエルを操り、空中を飛び回るチョウやハチを捕まえるゲーム。ジャンプ中にボタンを押すと舌を伸ばすことができる。浮き草から池に落ちると3秒のタイムロス。高得点になるほと虫は多く発生し、トンボを捕まえると1回だけ再プレイできる。

→虫とカエルのグラフィック以外の浮き草や木の育素はハーフミラーの奥に描かれている。



## キャスリング

#### ACT/パドル+28/1人/-/-/1978年12月/-

将棋倒しで敵兵を倒し、城に攻め込んでキングを倒すゲーム。矢を射って城兵を倒すと将棋倒しが始まり、城兵の欠けた隙間にタイミングよくタミー兵を送り込んで途切れないようにカバー。残りの矢でキングやクイーン、ジャックを狙い撃ちする。

→城兵をすべて倒すと矢が一本追加される。キングを倒すとゲーム終了。



# センカン・ヤマト

#### SHT/2L+1B/1人/-/-/1978年12月/--

セガとしては最初の『スペースインベーダー』タイプのスペースシューティング。アップライト筐体専用で、操縦桿を使って操作する。自機の戦能ヤマトは砲台が三門ついて大きな特徴。攻撃力は高いが、結果的に弾に当たりやすするとゲーム終了。出回りはきわめて少なかったと思われる。



↑「スペースアタック」
と同様に操縦桿で操作。

#### スペースファイター

## SHT/操縦桿(+1B)/1人/--/--/1978年12月/-



↑「インベーダー」ブームの中で発売された。

操縦桿で動かす『スペースイン ベーダー』タイプのシューティ ング。UFOの耐久力は5発で、弾 を当てるごとに色が緑から赤へ と変化。敵を全滅させるとUFO

> が降下してきている。 トー騎計 ーチカガ トーチカを積んだ レンガなデザイ になっている。

#### プレイクオープン

#### 8LK/パドル/1人/-/-/1978年/-



★初期のブロック崩しでシンブルな形式だった。

当時流行した、オーソドックスなタイプのブロック崩した。パドルでラケットを担いて対ち返壊していたが、ボールを打ち返壊してでいく。ブロックは8列あり、2列ごとに得点が変化。黄まボーロのスピードが速くなついたのはまていた。5回ボールを受けそこなうとゲーム終了。

# ベクターにも対応した 特殊ボードG80

セガ初期のボートには、G80と呼ばれる特殊なボードがある。グレムリン社製のゲームで多く使われたもので、四角い金属の枠に何枚もの基板を同時にさせるようにしてある特殊な形状のシステム。この基板を入れ変えることによって、通常画面のゲームとベクタースキャンゲームの両方に対応してい

る。通常ものは「アストロブラスター」「スペースオデッセイ」、ベクターでは「スペースフューリー」などがこのボードを使用している。



まめ ・一シ、デモで†+S+V+H": "II"の立体文字がDUKE'に変化(コマントは複数回入力可能。得点コマントは入力回数ぶん 知識 加算される)。 <パグエンディンク>残機Oの状態で最後の敵にやられたあとSを押すとゲームオーバーになりながら着艦する。

# 1979

『スペースインベーダー』が巻き起こした熱風の余波が残るなか、モニターはカラーの時代へ。スプライトを使用したナムコの『ギャラクシアン』を契機に、質、量ともに急速な進化を遂げていく。『モナコGP』や『ヘッドオン』がセガの代表作。

#### スーパーブレイクオープン

BLK/バドル+1B/1人/-/-/1979年1月/-



★難度は高いが400点以上で再ゲームができた。

標準・ジグザグ・おじゃも中の3タイプを選べるカリーの3タイプを選べるがボールのかりでで打ったったのでで打った。 権色のブロックに当たると、そのほかにも、3、5、7列目に当たり、ボールがドルが半分になったりする。

#### ダブルブロック

BLK/パドル/1~2人/-/-/1979年1月/-

ブロック崩しとホッケーゲームを組み合わせた対戦型ゲーム。ふたつのラケットのあいだにブロックがあり、相手の陣地に入れると得点となる。ミスしたときにラリーの回数だけ得点になり、その個数のブロックが消える。

に障害物が登場してくる。 ブロックが少なくなると新遊ぶ対戦型のブロック崩-遊ぶ対戦型のブロック崩-





#### スペースアタック

SHT/2L+1B/1人/デュアルボード/-/1979年2月/

カラー表示が美しい『インベーダー』 タイプのシューティング。一般的な 機種より得点がひと桁高く、UFOが 頻繁に登場。いわゆる名古屋撃ちが できず、面が進むと敵がトーチカを 乗り越えた至近距離から始まるのが 特徴。15000点で1UPとなる。

⇒アップライト筐 体のほか、テーブル 版のT4とスタンド 仕様のものがある。



#### スリーウェイ・ブロック

BLK/バドル+1B/1人/-/-/1979年3月/-



★当時ダイアルでセレクトする海外ゲームが存在した。

ブームの終末期に発売された ブロック崩しゲーム。この機 種については記録がまったいな といっていいほど残っていない。筐体写真の画面を見るがあり、隙間が空いて奥に青いブロックの層が見える。中央に パドル、左端にダイアルがあり、このダイアルを使って3種 類のゲームをセレクトしていたのではないかと推定される。

#### フォートレス

SHT/3ボタン/1人/-/-/1979年3月/-

砲台の弾で海賊船の砲弾を迎撃し、城塞を守るシューティング。 海賊船は左から右の城塞に向かって砲撃。3つの砲台は砲弾の軌道が決まっているので、タイミングよく砲台を選択して迎撃する。城は8発被弾すると崩れ落ち、タイムが0になってから城が破壊されるとゲーム終了。画面左下にハイスコア表示がある。

⇒3門ある砲台の下に撃墜数を表示。 スコアが上がると攻撃も激しくなる。





- ●アラビアンファイト<魔法テモ中に行動>ダメーシを受けた瞬間に魔法を使うと、デモ中にキャラを動かせる。
- ●インディ500<自車をペースカー>コース選択後Sを押しBRを踏み続ける。<敵車をペースカー>コース選択後SLをU→

回収型ACT/4L+1B/1人/デュアルボード/一/1979年4 月/SS、Js、PC (PC-BB01、MZ-B0T30J)

コース上の点をすべて消してクリアーするドットイート ゲームの元祖。自車は反時計回りに動き、レバーで車線

変更してドットを 消していく。ボタ ンを押すと徐々に 加速、離すと一気 に減速する。赤い 敵車にぶつかると ミス。8面ループ で2面ごとに3台 まで敵車は増え る。5000点で1UP。



スペシャルデュアル のテーブルは縦画面。

#### アップセットブロック

BLK/パドル/1人/-/-/1979年6月/

ブロックが下に降下してくる タイプのブロック崩し。ブロ ック自体に数字で得点の表示 があるのが特徴で、最初の最 前線は3点、つぎは5点、その つぎは7点となる。迫ってくる ブロックは3つめの奥のブロッ クにボールが当たると退却す るようになっている。パドル 自体にも×1と得点の倍率が表 示されており、ブロックを3群 消すと倍率が×2になる。



↑点数システムにこだわっ たマニアックなゲーム。

#### トリプルアタック

SHT/2L+1B/1人/-/-/1979年6月/



**★**→4000~10000点 以上で再ゲームできた。

『スペースアタック』をアレンジし た3種のゲームを選べる『インベー ダー」タイプのシューティング。何 もない状態からUFOが敵を一列ずつ 並べていく『スイーパー」、敵がス

> トップモーション になったり上下の 動きも交えてトリ ッキーに動く「ス クランブル」、5列 に敵が並ぶ『スト ーム」がある。

30 SHT/8L(+1B)+3B/1~2人/-/シネマトロニクス 1979年B月/ETC (光速船)

溝のある背景の中、**迫りくる** 宇宙船を破壊するベクタース キャンのシューティング。ボ タンで照準の移動速度を高 速・中速・低速に切り替え可 能。宇宙船は5種類存在し、 幽霊船のみ攻撃してくる。攻 撃を食らうと減点だが、破壊 すれば高得点 (800点)。惑星 の回転が速いときに幽霊船を 撃つと1500点となる。設定 により45秒~2分の時間制。



★自分視点の3Dシューテ ィングで2P同時が可能。

#### スケットボール

SPT (バスケットボール) /TB+1B/1~2人/-1979年9月/

画面は白黒でプレイヤーは1 対1だが、アニメーションす る選手を動かす本格的なバス ケットボールゲーム。トラッ クボールを使い、選手を動か してボールを運んで、ボタン を押してシュートする。ボタ ンを離すタイミングでシュー トのポーズが変化する。また、 タイミングよくボタンを押す ことで、ブロックショットや スチールなどもできた。



↑観客のイラストなどが画 面手前に描かれている。

#### ッドオン Part II

回収型ACT/4L+1B/1人/デュアルボード/-/1979年10

『ヘッドオン』の続編。前作で不可能だったUターンが4 ヵ所で可能になり戦略性が大きく増した。Uターンゾー ンを使うと3レーン飛び越しができ、敵車と同じ方向に

インビンコ ングされて発売となった。 Fu i BB



走らせることもできる。 敵車は最高3台から4台 に増え、面のパターン は12パターン存在。4面 以降は敵車の走りかた などが変わっていく。 スコア表示が前作に比 べひと桁増えて6桁にな り、5000点で1UP。

→にしBRを踏み続ける。<全車をベースカー>コース選択後Sを押しながらSLをUにしBRを踏み続ける。<ハンドル抵抗を なくす>ミッション選択時にズームを押しながら決定。<加速>抜いた敵車に後輪で接触すると爆発的な加速を得られる。

#### インビンコ

#### SHT/2L+1B/1人/デュアルボード/ /1979年11月/

「インベーダー」タイプのシューティングで、いろいろなフィーチャーが加わえられている。2段目の敵は点減していり、消えているときは当たり判定がないというユニークな仕掛けもある。また4段目と、細かいテクニックがあった。インビンコは最上段に出現し、耐久力は4発。ステージクリアー時に一騎討ちとなる。



↑「インベーダー」ブーム 末期の1作(資料提供: 石黒憲一氏)。

#### サンダンス

#### ACT/9B+1B/1~2人/―/シネマトロニクス/1979年12 月/―

シネマトロニクスが開発したベクタースキャンのアクションゲーム。9個のボタンを駆使し、飛び回る太陽を3×3の格子状の場所へ回収する。ボタンを押すと一瞬だけハッチが開くので、その瞬間に回収する。ノヴァボタンを押すと太陽を破壊できて得点に加算。難易度をプレイーが調整することができる。

→変わったルールのアクションゲーム。 プレイ時間は45秒~2分の時間制。



#### モナコGP

DRV/HD+AC+SL(2MT)/1人/ / 1979年11月/ SG、SS、IM、Js

ドライフゲームの古典的名作で、セガの大型筐体のスタートとなった作品。トップビューで、上から流れてくる車を避けながら進んでいく。車体が流される水たまり、スリップゾーン(得点が2倍)のほか、幅が細い橋、ヘッドライトが照らす範囲しか見えないトンネルなどのフィーチャーがあるのが新しい。最初はタイマー制で、2000点を超えるとボーナスとして残機制になる変則システム。これはのちの社長となる中山隼雄氏の発案といわれ、一定タイムで終わるのが一般的だった当時としては画期的システムだった。スコアが6000点、8000点になるとさらに敵車がスピードアップする。筐体にはコックピットタイプのほか、ミニタイプ、テーブルタイプもある。



#### テイルガンナー

#### 3D SHT/アナログレバー+2B/1~2人/ /シネマトロニク ス/1979年12月/



◆当時の3D視点ゲームは ベクタースキャン全盛。

飛来する編隊を後部席ガンナーとなって撃ち落とすべクタースキャンゲーム。敵機は解隊で進力を強力を変更の違う4種類が3機編隊でならではの美しい3Dアニメーションは秀逸。逃した敵はつな制限のあるバリアを張っな動制限のあるバリアを移った数間とができる。点数が上がっていくと難度も少しずつアップしていき、10機逃すとゲーム終了。

#### ルナランダー

#### ACT/SL+3B/1人/ /アタリ/1979年12月/

宇宙船の姿勢を制御して月 面へ軟着陸させるアクション で宇宙船の姿勢を制御して で宇宙船の姿勢を制御し、 T字型レバーでエンジンの 推力を微妙に調整。強い噴 射を行う緊急回避ボタンり、 地形が険しいところに着を ある。着地点は4ヵ所あり、 地形が険しいところに着を するほど点数が高くな料が 切れても月面へ激突する。



トーからも販売せれていた。

まめ知識

●ヴァンパイアナイト<スコア表示>コイン投入後"1212112"と入力。

●ウインターヒート<ディスクマン使用>競技説明画面でS×40:イエローディスクマン、S×50:ブラックディスクマン。-

# 1980

表現力が飛躍的に向上し、各社から 独創的で奥深い作品が登場した発展 期。ナムコの『パックマン』、二チ ブツの『クレイジークライマー』な どが爆発的ヒット。セガ作品では 『ディープスキャン』や『ミサイルコ マンド』(アタリ制作)が大ヒット。

#### カーハント

回収型ACT/4L+1B/1人/デュアルボード/-/19B0年1 月/--

『ヘッドオン』シリーズの第3 弾。コースは立体交差もある 複雑な構成で、ステージが進 むにつれ、色が緑・橙・白と 変わっていく。自車はバック ができ、敵車は青のボーソー ゾクと、しつこく自車を追尾 してくる赤のインケンヤの2 種類が存在。ボーソーゾクの 数は3台まで増える。立体交 差の下の安全地帯を利用し、 敵車とすれ違うこともできた。



・
専用筐体と、スペシャルデ
ュアルⅢ版が販売された。

#### サムライ

ACT/4L+1B/1人/デュアルボード/-/1980年3月/SS

時代劇をテーマにした斬新かつ硬派なアクションゲーム。手裏剣やクギ棒、カギ縄をかわしながら襲いかかる 同心を剣を操って倒していく。剣は上・中下段の構えが

可能で出しっ放しもできる。同心が半分の6人になるか全滅したときの2回与力が出現、一騎討ちを挑んでくる。ボスとの対決という概念が登場した点も新しい。ゲームオーバー時のセリフ、「ムネンアトヲタノム」は有名。



で使わずに実現されたのは驚異してのアクションがスプライー

#### プロモナコGP

DRV/HD+BR+SL(2MT)/1人/-/-/19B0年3月/

「モナコGP」を バージョンアッ じだが、難度が いる。点数は19 可能で、電源を

『モナコGP』を極めた人へ向けた バージョンアップ版。コースは同 じだが、難度が飛躍的に上がって いる。点数は1999点まで表示が 可能で、電源を抜いても記録が残

> るバッテリーバ ックアップ式を 採用している。

◆前作に比べて、ス リップゾーンや水た まりの操作がしづら くなっている。

#### アステロイド

SHT/2L+3B/1人/--/アタリ/19B0年4月/PC (Windows)、ETC

宇宙船を操って四方八方から飛来する隕石を破壊していくシューティング。自機は慣性がついており、ボタンで加速とワープが可能。隕石は弾が当たると分裂し、大・



中・小の3段階に小さくなる。そのほか2種類のUFOが出現し、弾を撃って攻撃してくる。大きなUFOは500点、小さなUFOは1000点と高得点。

◆ベクタースキャンシューティングの名作。加速し続けると制御不能な速さになる。

#### カーニバル

SHT/2L+1B/1人/デュアルボード/-/19B0年6月/

フクロウ、ウサギ、回転する 観覧車など、さまざまな標的 を撃つ射的ゲーム。アヒルは ときおり下に降りてくるが、 撃ち逃すと残りの弾丸を10個 食べられてしまう。BONUSの 文字を順に撃つとボーナス点 が、数字パネルを撃つと弾丸を が増える。標的を全部当てる とクマが出現、コミカルな動 きとともに逃げ回る。弾丸を 撃ち尽くすと終了となる。



會音符パネルに弾を当てる ことで、メロディを流した り消したりもできた。

まめ知識

・<スピードスキー>"†↓・・B": 前転、"B・・-↓†": 側転。<スキージャンフ>滑空中に"B連打": スピードアップ、踏み切り前に"・・"と人力、角度を・ 切り前に"・・":V字滑空、踏み切り前に"↓†"と入力、角度を60度に:後方電返り、踏み切り前に"・・"と入力、角度を・

#### ディープスキャン

SHT/2L+2B/1人/デュアルボード/-/1980年5月/SS (『ダイナマイト刑事』に収録)、iM

戦艦から爆雷を落として潜水艦を撃沈する、当時の典型的ジャンルである潜水艦ゲーム。ゲーム性としては『デプスボム』のリメイク版にあたるが、タイマー制でなく残機制になってプレイヤー人気が爆発した。画面下にレーダーが表示されているのも特徴。敵潜水艦の機雷をかわしながら、画面上に6発まで出せる爆雷を投下。撃沈すると潜水艦に表示された数字の10倍が得点となり、1機あたり50点が中央に表示されたボーナス点に加算されていく。溜まったボーナス点は、警告音とともに最下段に出現する赤い潜水艦を撃沈すると得られる。スペシャルデュアル皿として『カーハント』とセットで発売されたテーブル筐体と、アップライトの専用筐体がある。

↓グレムリン社の『デブスチャージ』を元祖とするビデオ版潜水艦ゲームの決定版。残機制になったのが人気の秘密といえる。





↑画面上に6発までしか機雷を 撃てないので戦略が重要。海上 スレスレにやってきて機雷をば らまく潜水艦がライバルに。

#### スペーストレック

SHT/BL+2B/1人/デュアルボード/-/19B0年6月/-

8方向に自機を動かせる固定画面のシューティング。敵は4種類のUFOと宇宙人(ジンゴ)で、曲線を描いて動きながら攻撃してくる。エネルギーゲージを消費してボ

FDを撃破すると、火星・土星が →太陽が出ている画面でマーズ!



タンでバリアを張ることができ、アルタイルUFOを倒すと補給となる。全滅するとスペースルーともとも機分だけ継続してプレイできる。テーブルタイプが一般的だがコックピットタイプも存在した。

#### マーク -

ACT SHT/4L+1B/1人/--/エキシディ/19B0年4月/-

格子状の迷路の中を走りながら敵を 倒していくシューティング。宇宙都 市クリスタルを侵略するターグ、ス マゲラーという敵を宇宙船からミサ イルで撃破していく。迷路内は方向 転換は可能だが停

・止できず、迷路の 外側の道のみ停止 することができる。敵は数が少な くなると動きが速 くなっていく。

↑

→

ターグは各面10機出現し、

すべて倒すとクリアーとなる。

#### トランキライザーガン

SHT/4L+1B/1人/デュアルボード/一/1980年6月/ SG、OC(『ダイナマイト刑事2』に収録)

猛獣を麻酔銃で眠らせ、トラックへ運び込むという斬新なルールのアクション。猛獣はヘビ(耐久力2発・\$200)、ゴリラ(耐久力3発・\$300)、ライオン(耐久力4発・\$400)、ゾウ(耐久力5発・\$500)の4種類が登場する。麻酔銃で眠らせて、30秒以内にトラックまで運んでいく。ゴリラはトラックから猛獣を逃がすことができるので注意が必要。猛獣に接触するか、トラックの燃料がなくなると猛獣が襲いかかってきてゲーム終了となる。全種類一匹ずつ捕獲すると\$600と燃料10リットル、全種類同時に眠らせると\$4000と燃料フル回復(30リットル)というボーナスが存在する。戦略的に捕獲する楽しみがあり、プレイヤーのあいだでさまざまな攻略法が研究された。

⇒ゾウの描かれたインストカードが印象的。筐体写真のイラストはプロトタイプ。



◆ボタンを押しっぱなしにすると燃料が減らないという裏技があった。 猛獣を全種類眠らせると面が進む が、麻酔時間が短くなっていく。



--60度に:モークルジャンプ。<タウンヒル>+:30%加速、直滑降時"↓・A":アクロパットスキー、"レバー1回転+J":モーグルジャンプ。<ショートトラック>2周目以降、カーブ入り口で後方から外側にいるライバル(CPU)に接触:コース外・

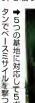
#### SHT/T8+3B/1人/-/アタリ/1980年7月/PC (Windows)

つぎつぎに現れるICBM弾を迎撃して6つの都市を守るシ ューティング。3ヵ所の基地から10発のミサイルを発射 できる。戦略性が高く、枝分かれするミサイル、キラー衛 星、誘爆を避けるスマートミサイルなど多彩な敵が出現。



SHT/操縦桿 (+28)+68/1人/-/-/1980年10月/

ハーフミラーを使ったコックピットタイプのシューティ ング。近づくにつれ大きくなるUFO軍団を撃破する。バ リアを張ることができ、ベースミサイルで基地上空の爆 弾を破壊できる。画面下の基地が全滅するとゲーム終了。





# SHT/4L+2B/1人/デュアルボード/-/19B0年12月

潜水艦を操作して敵艦隊をせん滅するシューティングゲ 一ム。画面は上部が海面、下部が海中に分かれている。 海上には艦隊と駆逐艦、水雷艇が、海中には潜水艦が出

➡海を表した青い画面のグラデ ・ションが美しい潜水艦ゲー



現。自機の潜水艦は上 (海上)と横(海中)へ 向かって2方向に弾を3 連射することが可能。 12隻の艦隊および駆逐 艦の攻撃をかわして全 滅させるとラウンドク リアー。規定得点で1機 だけ潜水艦が増える。

# ACT SHT/4L+1B/1人/デュアルボード/-/19B0年12

鍵を拾いながら迷路を突破するアクションシューティン グ。迷路はランダムに地形が変化する。敵はエイリアン とパルサー。エイリアンは壁を這ったりしながら弾を撃 ってくる。パルサーは撃つと6つのエイリアンに分裂。

つしか持つことはできな な場合もあるが、 迷路脱 出型の あアクシ 鍵が複数必要 一度にひ



#### SHT/操縦桿+28/1~2人/-/エキシディ/1980年

画面の左右が2分割され、 2P 同時プレイが可能な魚雷戦ゲ ーム。プレイ画面の上部はソ ナーのレーダー画面、下部は 潜望鏡の海上画面に分かれて いる。ボタンによって潜水・ 浮上の選択が可能。空母やタ ンカー、貨物船、潜水艦など 9種類のターゲットを魚雷で 沈めていく。攻撃できる魚雷 の数は中央に表示されてお り、その数だけ魚雷が撃てる。



↑ふたりで対戦することがで きる。(資料提供:石黒憲一氏)

#### ACT/パドル+1B/1~4人/ /アタリ/1980年/PC (Windows)

4P同時対戦が楽しめるブロ ック崩しタイプのアクショ ン。城壁に沿って動くシール ドを操作し、火の玉を跳ね返 しながら四隅にある相手の城 を崩していく。ボタンを押し ておくと火の玉をキャッチす ることができ、ボタンを離す と高速で狙って発射できる。 城壁が崩され、城が破壊され ると負けとなり、最後に残っ たプレイヤーが勝者となる。



↑画面はハーフミラーで合 成。(資料提供:石黑憲一氏)

へ弾き飛ばす。<スラローム>A押しっぱなし ボールを倒しても減速しない。<ボブスレー>滑降中に" \* + A": プレイヤ ーアクション、競技説明画面で"A+8+S":スタートダッシュ。 <スピードスケート>ゴール時に"・+A":スライディング→

# 1981

スペースオデッセイ』など、陰影 のある微細な映像を持つ作品も登場 する。ナムコの『ギャラガ』や任天 堂の『ドンキーコング』が人気。ま た、三立技研からは初のアーケード 麻雀『ジャンピューター』が発売さ れ、サラリーマン層を呼び込んだ。

#### アストロブラス

SHT/2L+28/1人/GBO/-/19B1年3月/

カラーで描かれた『インベー ダー」系の発展シューティン グ。1機につき1回だけ、敵の 動きを遅くさせるタイムワー プが可能。ショットを撃ち過 ぎるとオーバーヒートするフ ィーチャーもある。3機やら れるか、燃料がなくなるとゲ -ム終了。4面で1周で、4種 類の敵を破壊するとドッキン グシーンとなる。25種のシー クレットボーナスが存在する。



↑撃ち損じなく10機の UFOを倒すとシークレッ トボーナスが加算される。

SHT/8L+2B/1人/GB0/-/19B1年5月/-

美しいグラフィックと多彩な音声合成、斬新な試みが盛 り込まれたシューティング。横と縦にスクロールするス テージが混在し、レバー操作でスクロール速度を変化で きる。操作が一時不能になるブラックホールも存在した。

音声でしゃべるのも特に警戒せよ」「ワープ」 がボーナー ナス点とし 終了後に進 て加 などと





ACT SHT/48/1~2人/-/シネマトロニクス/1981年7 月/ETC (光速船)

ジープを操作してタンクとへ リを迎え撃つベクタースキャ ンゲーム。上視点の固定画面 で、右旋回、左旋回、前進、 攻撃を4ボタンで操作する。 ヘリは空中を自由に飛来し、 タンクは道路から出現。障害 物を利用し、タンクの弾をう まくかわしながら戦ってい く。2P同時プレイではさら にその戦略性は高まる。ヘリ コプターを5機撃墜で1UP。



★敵タンクは被弾しても砲 頭部分が残ることがある。

SHT/2L+2B/1人/GBO/-/19B1年7月/

カラーベクタースキャンの全方位型シューティングゲー ム。ラウンド終了ごとに母艦と合体し、パワーアップし て敵艦隊を撃破していく。ひとつ目の司令官が「降伏す るならいまのうちだ」などとしゃべりまくるのが有名。





★加速ボタンがあり、慣性がついているので操作が難しい。母艦 のパーツは3種類あり、正面、前後、左右にショットが強くなる。

ACT/4L/1人/-/コナミ/1981年8月/GB、PC (PC-6001)、ETC (びゅう太など)

カエルを操作し、時間内に5ヵ所の家に入れるアクショ ン。車道でクルマをかわし、川では丸木やカメ、ワニの 背中に乗って渡っていきゴールする。クルマにひかれた

とセガ販売のものがあった。 開発はコナミで、



り、ヘビ、カワウソ、 ワニの口にぶつかると ミス。コミカルな演出 と完成度の高さで人気 となった。カワイ子チ ャン・カエルとともに 家に入ると200点、虫 がいる家に入るとミス テリーボーナスが入る。

→ゴール、ゴール時に"-・・ A":スピンジャンプ。<クロスカントリー>「GO」表示中にA押しっぱなし:クラシカル走法 ●エアトリックス< 隠しキャラクター>コイン投入後、左右のセレクトボタンを押しながらSを押す。

#### 回収型ACT/4L+18/1人/-/コナミ/1981年10月/

親亀が迷路の中を歩き、小亀を家まで連れ帰るゲーム。 8つある"?"と表示された箱には6匹の小亀と2匹のスッポ ンが隠れている。親亀は箱を開けて小亀なら助け、スッ

ポンはタマゴ爆弾を 使って撃退してい く。アイテムを取る と爆弾が3個追加。8 階クリアーで屋上の 子亀と再会できる。

→「フロッガー」に続く コナミ開発のカエルを主人 公としたアグションゲーム。



#### DRV/HD+AC+SL(2MT)/1人/-/-/1981年10月/

街の中や海沿いを走るカラーCGによ るレースゲーム。橋やトンネルといっ た仕掛けは『モナコGP』から引き継 がれている。時間内に30台抜けばエク ステンドプレイとな

り持ち車が一台追 加。以降は時間制と 残車制の併用とな り、両方の条件を満 たさないと終了。4 チャンネルサウンド を採用している。



★3D表現に変わ る過渡期の作品。



#### ックアウトパ

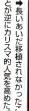
#### SPT (パンチングマシン) /パンチングボール/1人/ 1981年10月/-

業界初のテレビモニターを使 用したパンチカ測定マシン。 ゴングが鳴ったら画面のボク サーがノーガードのときを見 極めてパンチボールを殴る。 画面にはパンチ力が表示さ れ、KOできれば上位クラス に挑戦、失敗した場合は再挑 戦となる。1プレイで3回トラ イでき、フライ級(100K)か らヘビー級(300K)までの7ク ラスから選ぶことができる。



#### ACT/4L+18/1人/-/アルファ電子/1981年12月/PC (PC-9801)

ジャンプする赤いワーゲンを操作して不思議な冒険の旅 をするアクション。ビル→平原→火山→ピラミッド→火 山→海中→宇宙→滑走路の全8シーンを旅する。ショッ





トを撃つことができ、ド ル袋を盗む魔女を撃退す ると高得点。その波乱万 丈の展開と、飽きのこな いゲーム性で多くのプレ イヤーに愛された。点数 表示のある雲の上に乗る と点が入り、ドル袋を48 個取ると1UPする。

#### ACT/4L+18/1人/G80ほか/-/1981年12月/

諜報部員005が敵の本拠地からカバンを奪って脱出する アクション。建物に逃げ込むと慣性のついたスケートリ ンクや、ライトを避けて暗い倉庫から脱出するシーンと なる。街路シーン後はヘリコプターでの空中戦に移行。

に照らされると敵が猛スビ ンでは することができる。 でき、 でダッシュしてくる。 ライトに注意。 敵を一時行動不能につを押すと催涙銃を発 倉庫シー ライト





#### ACT SHT/4L+18/1人/-/-/1981年12月/SG

ジープに乗り、各エリアの前線基地を破壊して進むアク ションゲーム。4面構成で敵戦車、機雷、ミサイルなど が出現、土を掘り進む面もある。海外版のタイトルは 『スペースレイカー』で、

日本でも出回っている。

シップだった。 海外版は自 典型 ボーナス点になる 的な戦車 機がスペース 残った燃 ケー





- ●エイティーンホイーラーズ<デコトラ日本丸>コイン投入後Sを押したままにする。
- ●エイリアンシンドローム<1万点ボーナス>捕虜の残り数と、タイムの下1桁が同じときに、? を取る。<1UP>スコアの一

# 1982

セガは「ペンゴ」や『ザクソン』、 立体映像がウリの『サブロック3D』 など意欲的なヒット作を多数輩出するも、『ゼビウス』、『ポールポジション』を擁するナムコが大きなライバルとして立ちはだかる。年末には 米で"アタリショック"が起きる。

#### ザクソン

SHT/8L+18/1人/-/-/1982年1月/SG、ETC

海外でも大ヒットしたクォータービューの3Dシューティング。地上の燃料タンクを破壊してエネルギーを補給し、 高度に注意しながら進む。前線基地、地形のない宇宙空 間、電磁バリアが張られた要塞の3つのエリアがあった。





外で爆発的な人気を誇った。シミュレーション的演出は海シミュレーション的演出は海無ないまひとつ。しかしその気はいまひとつ。しかしその人無難度が高いため日本での人

#### アリババと40人の盗賊

ACT/4L/1人/-/ICM/1982年3月/-

ドル袋を盗もうとする盗賊たちを撃退する固定画面のアクション。盗賊は接触することによって倒せるが、赤い 盗賊に接触するとミスになる。巨大化すると高得点のチャンス。ドル袋を持って帰る途中の盗賊も点数が高い。

> 40人の盗賊を捕まえる とステージクリアー。





挙ぶシンプルなアク がぶシンプルなアク

#### サブロック3D

3D SHT/操縦桿(+28)+ダイアル/1人/―/―/1982年 7月/―

セガと松下電器が共同開発した、ゲーム史上初の立体的 映像によるビデオゲーム。潜望鏡をのぞいて、立体映像 の敵水上艦隊や空中部隊を魚雷やミサイルで迎撃する。 ハンドル横のダイアルを回すことで、海から空へと場面

を切り替えながら戦っていく。迫力ある映像と出回りの少なさから、カルト的な名作として有名。







#### ウェンテッドG7

#### 回収型ACT/4L+18/1人/-/テック/1982年8月/

金庫室に忍び込んだ盗賊をテーマにしたアクションゲーム。横に12段ある地形が左右に流れており、盗賊のいる 段のみ流れを変えられる。盗賊はフィールド上にあるスパナや糸ノコといった工具をすべて回収。そのあと最上部の金庫室まで進むとステージクリアーとなる。警備員

のゲーム画面を参考に作ってす。 ・ 成したものです。



は催涙ガスで撃退、警報地帯 はバリアーを使って防ぐこと ができる。脱出するとスロッ トをプレイでき、成功すると ボーナス点が加算される。景 品を払い出せるプライズマシ ンに対応したものもある。

#### ペンゴ

ACT/4L+18/1人/一/コアランド/1982年9月/MO. GG、SS、PC(Windows)、Zau、iM、Js、ETC

ロングヒットした名作アクションゲーム。ベンギンを操作してブロックを飛ばしたり、壁を揺らしてスノービーを繋退する。3個のクリスタルブロックを一列に並べると10000点or5000点ボーナス。全16ステージでループする。





まめ知識

・下5桁がすべて0のときに"?"を取る。<100秒ボーナス>残りタイム0でボスを倒すとタイムボーナス60000点が加算。●エイリアンストーム<隠しボイス>30シーンでジャンブボタンや特殊攻撃ボタン、または同時押しによりボイスが流れる。

#### タックスキャン

#### SHT/パドル+2B/1人/-/-/1982年11月/-

パドルで操作するカラーベクタースキャンのシューティングゲーム。自機は5機で編隊を組んでおり、弾に当たるとその部分が破壊される。途中で流れてくる機体を回



収したり、補充ボタンを押すと残機が補充され、すべてバー。上れ、ワープは、3D視点、ワープホールの3部構成で前進すでいく。高速で前進するスピード感と、新逸。破壊する爽快感が秀逸。

#### 王将一芹沢八段の詰将棋

TBL (将棋) /4L+48/1人/-/-/1982年10月/SG

テレビ出演で有名だった芹沢八段の 出す詰め将棋を制限時間内に解いて いくゲーム。さし手、成り、例題、 取り消しの4つのボタンで駒を動か し、正解を選んでいく。問題は初 級・中級・上級に分かれており、3手 詰めから13手詰めまで存在。最後に 芹沢八段による段位認定がある。



↑詰め将棋のみの
ゲームは珍しい。

#### エリミネイタ-

SHT/48/1~2人/-/-/1982年/



↑狭い要塞の入り口に撃ち こんで敵機を破壊していく。 海外で人気の高い作品。 4つボタン操作のカラーベクタースキャンゲーム。狭い入り口のある要塞の中で作られる敵戦闘機を倒していく。直接敵を攻撃できず、エネルギーボルトではじきとばして壁に当てて破壊する必要がある。敵機を完成まえに壊さないと弾を撃ってくる。

#### スーパーロコモーティブ

ACT/4L+2B/1人/ /-/19B2年12月/

機関車が鉄道を占領したデビル軍団を撃破するアクション。スモークで敵飛行機を撃ち、ボタンで無敵機関車に変身できる。画面の上半分は路線図、下半分は横視点になっている。VGMにYMOのライディーンが使われていた。





↑エネルギーがあるあいだはチェンジボタンで無敵のスーパーロ コモーティブに変身可能。飛行機を倒すボーナスシーンもあった。

#### モンスターバッシュ

ACT/4L+1B/1人/G80ほか/ /1982年/

バッシュマンを操り、各面のモンスターを倒していく固定画面のスリラーアクション。館の中のロウソクをつけると魔剣が点滅するが、このとき魔剣にふれると変身し、スーパーザップというショットが1発だけ撃でるようになる。スーパーザップはボスを倒せる唯一の武器となっている。



**↑**3ヵ所の丸い場 所を踏むと……?

#### スーム909

3D SHT/操縦桿 (+2B) +アクセルベダル/1人/-/ 1982年12月/SG

滑らかな3Dスクロールを可能にしたSFシューティングの傑作。スロットルレバーで自機の速度を調節し、ショットでUFOを撃破していく。隕石群や砂漠ステージがあり、一定数のUFOを撃破するとクリアー。4面ごとに巨



大戦艦と対決。4つ のエンジンを破壊し たあと、母艦の中央 に弾を撃ちこむこと によって撃破できる。

◆「スペースハリアー」 の原形ともいえる、初期 の3DCGゲームの傑作。

#### スタートレック

3D SHT/ダイアル+4B/1人/-/G80/19B2年/-



◆日本ではごく一部で稼動。 (資料提供:石黒憲一氏) 有名なSFドラマ『スタートレック』を題材とした3Dシューティング。ベクタースキャンで描かれ、画面は3つに分割されている。上部はプレイヤー視点、下部は見おろし視点となっており、光子魚雷やフェザー砲などを使ってクリンゴンと戦う。

|まめ| |知識

◆SDI<フリッキーモード>コイン投入後1P側でショット×3、・・・・・・、2P側でショット×3、S°。<ハーフェクトホーナス>ディフェンス率100%でクリアーするとボーナス点が加算。バーフェクトをくり返すと点数が上昇していく。

# 1983

アタリショックは82年末にアタリ 社の株価が大幅下落した事象。米家 庭用ゲーム機の粗悪ソフト大量流通 が原因とされ、米国ではビデオゲー ムに対する不信が強まる。国内では ファミコンが一大ブームとなり、わ ずか1年で650万台を売り上げた。

#### チャンピオンベースボール

SPT (野球) /4L+38/1人/--/アルファ電子/1983年3

現在の野球ゲームの原形を作った大ヒット作。個々の選 手が個人データを持っているのが画期的だった。ピッチ ャーは変化球を投げることができ、バッターは打つ方向 やスタンスも変えられる。12球団から選べ、イニング終



了時に負け越してい るとゲームオーバ ー。3塁方向へバン トする戦法が強力 で、全国で流行した。

◆画面が分割され、フィ -ルドを俯瞰した画面と バッテリー画面があった。

ACT/4L+18/1人/-/-/1983年3月/SG

川をジャンプで飛び越え、崖を登ってゴリラのいる場所 まで進む、クォータービューの脱出型アクションゲーム。 ゴリラがやしの実を落としたり、まとわりつく小猿など が邪魔をしてくる。4ステージ終了後、ゴリラのお尻に

火をつけることができる。

操斜がめ 4方向の 難しく、 慣 れるバー





LD SHT/操縦桿 (+2B) /1人/レーザーディスク 1983年5月/-

国内初のレーザーディスクを使用したビデオゲームの第 1弾。接近してくる敵機に対して、照準を合わせて撃ち 落としていく。映像は東映の協力を得て実写の特撮シー

ンを使っており、ステ レオサウンド・バイブ ランシート(ボディソ ニック)の効果とあい まってその迫力は当時 のプレイヤーを驚かせ た。だが敵への当たり 判定がわかりにくく、 納得感が薄いのが残念。



★内容はスペース シューティング。

#### ンドバットミステリ

回収型ACT/4L+18/1人/-/-/1983年7月/SG、SS

ドットイートに宝捜し要素を加えたアイデア豊かなアク ション。シンドバッドを操作して"?"マークを取っていき、 取るごとに少しずつ宝の地図が描かれていく。すべての

岩で敵を潰すことができる



"?"マークを取ると宝箱 が出現、取るとラウン ドクリアーとなる。ボ タンで穴を掘ることが でき、敵の足止めに使 っていく。すべての"?" マークを取らなくても 地図を頼りに宝を掘り 当てることができる。

SHT/8L+28/1人/SYSTEMI/-/1983年7月/SG、 SS

自機の後方に味方機がつく、本格派の縦スクロールシュ ーティング。4機までつながる味方機は自機の軌道に沿 って動く。自機は対地と対空の2種類のショットを撃つ ことができ、敵の攻撃は多彩。一定得点に達するとワー

プをすることもできる。 SYSTEM I の第1弾。





弾のバリエーションが魅力 さまざまな動きをする敵



- ●カーニバル<ボーナス得点>80NUSの順に文字を撃つ。点数は文字を完成させるまでに撃ったターゲットの数で決まる。
- ●救急車<タンカ使用コマンド>ミッション選択時にMTIC合わせ、SLを"↑↑↓↓↑"と入力する。

#### ホッパーロボ

#### 回収型ACT/4L+1B/1人/-/オルカ/19B3年B月/

ロボットを操作し、ホップしながら箱を取っていく固定 画面アクション。画面上にいくつも大きなスプリングが あり、それを利用して大ジャンプをして登っていく。敵

は繁備ロボットやバネのような物体で、繁備ロボット はハンマーを投げて攻撃してくる。警備ロボットはスプリングを利用し、踏みつけて倒すことが可能。箱は8個配置されており、番号順に取っていくと高得点となる。全4ステージ。



## レグルス

#### SHT/8L+2B/1人/SYSTEM [/-/19B3年12月/

シューティングと戦車もののアイデアが融合した異色のシューティング。ゆっくり縦にスクロールし、レバーを入れた方向に撃てるショットと、正面に出る曲射砲で敵を倒していく。敵は昆虫軍団で、不規則に動く星形の弾や、狭い通路に歩く異星人などの敵が斬新。マニア人気の高い作品である。



↑鳥の運んでいる
卵から1UPが出現。

#### コマンド

#### SHT/2L+2B/1人/-/-/19B3年/-



↑占拠されなかった トーチカは得点に。 敵戦闘機と兵士を撃つ、「インベーダー」系シューティング。画面を横切る戦闘機を撃つと兵士がパラシュートを開いて降りてきて、放置するとトーチカなどに隠れながら攻撃してくる。プレイヤーは左右の2方向にのみ動くことができ、射程が長い対空砲と地上用の機銃で応戦する。

#### アップンダウン

回収型ACT/BL+1B/1人/SYSTEMI/-/19B3年9月/

X字状に交錯した迷路の中、クルマを操作して10本のフラッグを集めていくアクション。自車はジャンプが可能で、敵車をかわしたり押しつぶしたり、近道したりできる。地形に起伏があり、慣性がついているのが難しい。





1000点の高得点となる。ハスカーを押しつぶすとボーナスカーを押しつぶすとので、アイテムを取るとB00点、アイテムを取るとB00点、増りないと巻

#### スーパーザクソン

#### SHT/4L+1B/1人/--/--/19B3年/-

『ザクソン』のアッパーバージョンのシューティング。新たに破壊不能な 浮遊機雷を避けて進むトンネルゾーンを追加。そのほかファイヤーボール、ホーミングミサイルが加わり、 地上物の配置も変わっている。最後 のボスは巨大な怪獣型ロボットで、 口に弾を6発撃ちこむと破壊できる。



◆難度もさらに高
くなっている。

#### スターブレイザー

#### LD SHT/操縦桿 (+2B) /1人/レーザーディスク/-19B3年12月/-

異次元から飛来する敵機を撃墜するセガLDゲーム第2弾。 スキャニメイトにより映像がさらに美しくなった。飛行 場、宇宙都市、岩山、海、コロナ、宇宙、異次元空間な どのシーンがあり、巨大なマザーシップが登場する。





★スキャニメイトという技法を使った映像は非常に美しかった。 しかし出回りはさほどでもなく、稼動期間も短かった。

#### ヤマト

#### SHT/2L+2B/1人/-/GGI/19B3年/SG



**↑**スローな感覚の シューティング。 戦艦ヤマトの艦首を左右に動かし、敵艦隊に砲撃するシューティング。敵のミサイルや魚雷をかわしつつ主砲や機関砲で迎撃する。主砲は艦隊へ、機関砲は戦闘機を攻撃。自機の当たり判定は非常に大きく、船首に攻撃を受けると魚雷一発で撃沈。敵を撃破すると背景が昼→タ方→夜と変化していく。



●CRACKINIDJ<シークレットチューン>コイン投入後、タイトル画面でフェーターを"-+---"と入力。 カウントダウンか始まったらSを押す。 <スピードアップ>カウントダウン中に右ターンテーブルを時計回りに1回転させる。 <ハイスピード→

# 1984

技術発展とニーズの多様化により、 作品のテーマがより細分化する。セ ガは83年開発のマザーボード SYSTEM Iにカスタマイズを加え ながら、ROMによりソフトを供給 していく。また、迫力の映像が楽し めるLDゲームにも取り組んでいく。

#### ミスターバイキング

ACT SHT/8L+28/1人/SYSTEM1/1984年1月/

バイキングの少年が大魔城を目指すシューティング。画面はゆっくりとスクロールしており、8方向に矢を、拾った特殊武器を正面に投げられる。特殊武器はふたつま

で持つことができ、ミサイルや爆弾などがある。 砦の城壁などには高さの 概念もある。敵を倒して いくとゲージが溜まって いき、いっぱいになる がイキング船が出現。乗 り込むと空中戦となり、 一気に進むことができる。



に作りこまれた高レベルの作品 ◆BGM、キャラクターなど丁

#### スワット

SHT/4L+2B/1人/SYSTEM I /コアランド/1984年2 B/--

円盤の上に乗った人を操作し、敵を倒していく固定画面 のシューティング。ショットとボムで攻撃し、ボムは自 分も巻き込まれてしまうので注意が必要になる。敵はブ

●「ベンゴ」を思わせる要素 あるのFシューティング。 ロックを生み出していくが、逆にブロックを飛ばして敵を倒すこともできる。切り離されたブロックは破壊可能。上下にブロックは破壊であると弾がると弾がるながらないよう。ブロックを壊していく。

#### アルベガス

LDゲーム/4L+1B/1人/レーザーディスク/--/1984年3 月/--

合体ロボット、アルベガスを操作して地球侵略をたくら むデリンジャーを倒すアニメLDゲーム。合体方法を地水 空の場面に応じてボタンで決定、正解なら特殊武器が使 える。ボタンでスピードを早めたり遅らせたりもできる。







#### 12 w 18-

#### ACT/4L+18/1人/一/パリーミッドウェイ/1984年3 月/--

バーテンを操作してお客にビールを配り、空のジョッキを回収していくアクションゲーム。 テーブルは4つあり、客はスポーツ選手や火星人などに変化する。振られていないカンビールを当てるポーナスステージもある。





↑チップを受け取るとショーが始まり、客の動きが止まる。海外ではSuntory以外にBudweiser、Root Beerのバージョンもある。

#### 711 11 +

回収型ACT/2L+1B/1人/SYSTEMI/1984年5月/SG. MD、SS、Js、PC (PC-8801、FM-7、Windows)

親鳥がひよこを助けて家まで連れ帰る、アクションゲームの名作。画面の左右がつながっており、植木鉢を飛ばして邪魔な猫を撃退できる。3面以降、3面ごとにシーソーを使い、ひよこをキャッチするボーナス面がある。





★コミカルでレベルの高いキャラクター、奥が深いゲーム性とそれを反映する隠しボーナス。完成度の高い名作だ。



→アップ>カウントダウン中に右ターンテーブルを時計回りに10回転させる。<ミラーモート>曲選択時にフェーダーを左端に合わせてスタートする。<ボーナスチューン>RumbleStormまたはTakeltSoHardをクリアーする。

#### アッポ-

SPT (プロレス) /8L+38/1人/--/--/1984年6月/PC (PC-8801、FM-7、X1、MZ-2500)

INOKE、BABUなど個性ある8キャラから選んで遊べるプロレスゲームの名作。3分間3本勝負で、キック、パンチ、ホールドの3ボタンで技をかけていく。16文キック、延髄切り、竹刀突など各キャラ固有の必殺技が使える。



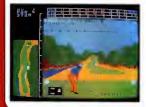


♠トップローブからの攻撃や場外での鉄柱・鉄柵攻撃もできた。
INOKEが「ナンダコノヤロー」としゃべるのが印象深い。

#### クラウンズゴルフ

SPT (ゴルフ) /ヒッティングスイッチ+78/1人/-/エスコ貿易/1984年6月/-

3D視点とバネのついたヒッティングスイッチを取り入れた初のゴルフゲーム。7つのボタンでクラブ選択、打球の方向、高低、フックとスライスを決定する。打球の強さはヒッティングスイッチのレバーを引いた角度で調節



できる。パターン化 しやすく難度が低か ったためロングヒッ トした。全9ホール。

◆ヒッティングスイッチ はその後野球ゲームで定 番となっていくが、最初 に使ったのはこのゲーム。

#### ウォーターマッチ

SPT(水泳など)/8L×2+1B/1人/SYSTEM I / --1984年7月/--

水に関係する競技を題材にしたツインスティックのスポーツゲーム。 1面は自由形の競泳、2面は激流をくだるカヌー・ワイルド・ウォーター、3面は4人乗りのボート、

まり見かけなかったのが残念。 → 題材が地味だったせいか、あ



4面は200メートル個人メドレー、5面はゲートを通過していくカヌー・スラロームとなる。バタフライではふたつのレバーを同時に外回しに、平泳ぎでは内回しにするといまでなった。

#### フューチャースパイ

SHT/8L+28 (or3B) /1人/-/-/1984年9月/-

空中攻撃と地上攻撃を使い分ける、クォータービューの シューティング。ヘリコプターや戦闘機と戦いながら、 敵艦隊や基地を破壊していく。敵の地上からの攻撃は画

低めで、スピードも遅かった。
→『ザクソン』に比べて難度



面上に到達地点が表示されるのでかわしやすくになっている。ステージには昼や夜のシーンがあり、雷雲の中に入ると異次元空間へタイムスリップ。空中を破壊するとステージクリアーとなり、ボーナスステージになる。

#### エクイテス

SHT/8L+2B (or38) /1人/-/アルファ電子/1984年9 月/--

上空・地上・地下の3層に分かれたロボットシューティング。ボタンで上空・地上の移行を行う。アンテナを破壊するとそこから指令されていた ロボットは動きを停

止。ENTから地下に入ることができ、地下でアイテムを拾うと4種類のスーパーウェポンが使える。16km地点にいる浮遊要塞ソリッドバイオレンサーは有名だった。10チャンネルを使用したサウンドも非常に魅力的でファンが多い。



れる3ボタン設定にもできた、スーバーウェボンを撃ちわれ

ブルファイター

SPT(アイスホッケー)/8L+28/1~2人/一/アルファ電子/1984年9月/一

アイスホッケーを題材としたトップビューのスポーツゲ ーム。ボディチェックしてパックを奪取、2ボタンでパス とシュートを行う。画面が点滅を始めたときにゴールす

ると動物の姿をしたブルファイターに変身、高速移動が可能になる。 1ラウンド勝つごとに電光板にメッセージが出現。ゴールするとチアガールが踊るなどの演出がある。スコアとタイムが一致するとボーナス点。



作する協力プレイができる。



●クラックタウン●忍●シャドウダンサー<忍ボーナス>近接攻撃のみでステージをクリアーするとボーナス点が加算。 ●クールライダーズ<BGMがジングルベルに変化>選曲ボタンをふたつ同時押しする。このときベンギン、犬ぞり、サンタ・

#### バンクパニック

#### ACT/2L+3B/1人/-/サンリッ/19B4年10月/SG

12ヵ所のドアから入ってくる銀行強盗を撃退するガンア クション。1画面には3つのドアが表示され、それぞれ3 つのボタンに対応。強盗なら撃ち、民間人なら撃たずに



預金を受け取っていく。客を人質にとっていたり、2丁拳銃や弾丸をかわす強盗なども登場する。

←相手が銃を抜いてから 撃つと高得点になる。シ ンプルな中に高いゲーム 性があり人気を呼んだ。

#### ザ・闘牛

#### ACT/BL+2B/1人/SYSTEMI/-/1984年11月/

アーケード史上唯一の闘牛を題材としたアクション。2 ボタンで剣と赤い布を使い、牛に剣を刺していく。牛が 布に触れたときに布ボタンを連打して翻弄すると高得点。 肩のマークに剣を刺せば倒すことができる。4面ごとに、



牛の突進をかわしながら闘牛士に迎え入れていくボーナスステージが存在する。

◆牛を布で回したり、壁 にぶつけたり、胴体に剣 を刺したりすることで得 点がアップしていく。

#### GPワールド

#### DRV/HD+AC+BR+SL (2MT) /1人/レーザーディスク/ -/19B4年11月/SG、PC (MSX)

横に2画面をつなげ、ワイトな画面になっているLDレースゲーム。富士スピードウェイ、筑波サーキット、マツダ三次テストコースの実写映像を使い、EAST、WEST、JAPANの3コースからセレクトできる。タイム制ではな

く青い車を抜いてポイントを稼 ぐ、ポイント制を採用している。



◆予選を行い、3レースのグランプリを制すると上級レースへと進む。

#### チャンピオンボクシング

# SPT (ボクシンク) /4L+2B/1~2人/--/-/19B4年11月/SG

横視点のシンプルなボクシングゲーム。ボタンでジャブ、 アッパー、ストレートの3種のパンチを選択、レバーの 上下で顔面とボディーへ打ちわける。ダメージを食らう と画面下の疲労度ゲージが青→黄→赤と変化していく。





↑1P時は3ラウンドで、ノックアウトまたは得点による判定で勝 負を決定。2P時は対戦となり、5ラウンドで勝負する。

#### 三輪サンちゃん

# 回収型ACT/4L+1B/1人/SYSTEMI/-/19B4年12

三輪車に乗ったサンちゃんを操作し、迷路の中の花を取っていくドットイートゲーム。フェンスを使ってのジャンプで、敵をかわしたりはね飛ばしたりできる。フルーツを回収するボーナスステージがあり、全100面で終了。





★花は徐々に枯れていくので、取ったときの咲き具合によって得点が違う。完成度は高いが出回りが少なかった幻のゲーム。

#### ティンバー

# ACT/4L+2B/1~2人/-/パリーミッドウェイ/19B4

制限時間内にすべての材木をオノで切っていくアクション。倒れてくる木にぶつかったり、つまずくと気絶する。 クマや蜂などのお邪魔キャラも登場。川に浮かんだ丸太 の上でバランスを保つボーナスステージがあった。





↑「タッバー』に似た雰囲気のキャラクターが活躍。クマが投げる蜂の巣に当たると蜂に丸裸にされて、大きなタイムロスとなる。

まめ →クロースのいずれかが出現。サンタクロースの場合はフレゼントかもらえる(タイム3秒加算、速度+100km、無敵、1台 知識 追加、1万点、マシンが家に変身、爆発が落石の7種)。ブレゼントを受け取りたくないときはコマント再入力でリセット可能。



# プログラマーとしてのこだわりが産んだ傑作。



# ログラマーとして……。 ROM容量と戦った80年代

―― 入社されたころは、いまのように開発スタジオがいくつにも分かれていたわけではないんですよね。

中川 '83年に入社して、'93年に第一AM研究開発部が設立されたんだけど、自分としては入社以来ずっと一研って感じですね。当時はまだアーケードとコンシューマーが分かれてなくて、マーク軍のハード開発が立ち上がったころに分かれたのかな。それまではひとつで、ソニックチームの中くん(ソニックチーム代表取締役)がいましたね。彼は家庭用のみで入ってきて、そのままコンシューマーの部隊にいったのを覚えています。同期に鈴木裕(SEGA-AM2代表取締役)がいて、ひとつ下に小口(ヒットメーカー代表取締役)が入って、その3人が同じ部署にいたっていうのもすごいよ(笑)。そのころのアーケードは全盛で、家庭用もやり始めていて、会社全体が盛り上がっていたね。

僕が入ったころは、アーケードでは8ビットのジャッカーボード、いわゆるSYSTEM I が動いていました。アーケードのシステムボード第1弾になるのかな。その以前は、篭に3~4枚ボードが入っている基板を使っていて、ひとつのゲームに対してそれぞれボードを作っていました。ジャッカーボードができてから、どんどんソフトが量産できるようになったんだろうね。

残っているのが僕を含めて3人だけで(笑)。 開発としては、いまSEGA-AM2社長の鈴木久 司さんが上にいて、そのつぎの世代が僕らな んだろうね。じつはメカトロ研には僕の先輩 も2~3人いるんですけど。

—— 『忍者プリンセス』のころはキャラクター 描画とか大変だったんじゃないでしょうか。

中川 なにしろROM容量が少なくて大変でした。だからちょっと色を変えると違う顔になるようにしたりして。16 色使えるのをわざわざ8色で描いて、色を変えると違う絵に見えるなんてことを考えながら描いていましたね。怒った顔、笑った顔を切り替えるときに違う色で描いておけば、黒で描いた部分を肌色に切り替えれば違う顔になるでしょ。そういう工夫をしてたね。

いま考えると当時はすごく容量が少なくて、そういう努

# 中川力也

# Rikiya Nakagawa

#### Profile

株式会社ワウエンターテイメント代表取締役社長。1983年 セガに入社、プログラマーとして『チョップリフター』や『忍 者プリンセス』といった作品を手がける。1993年、第一 AM研究開発部部長に就任。1996年、開発部署が統廃合さ れ第一ソフト研究開発部に名称変更。部長職は中川氏が継続。 2000年4月ソフトウェア開発部署の分社化にともない子会 社として独立。社名をワウエンターテイメントとする。

# WOW ENTERTAINMENT ALL ARCADE GAME LIST

第一AM研究開発部からワウ エンターテイメントまでの作品を見て驚くことは、そのジャンルの豊富さだ。バズルゲームから大型筐体もの、スポーツものと、多岐にわたるジャンルは、中川氏の「ジャンルを特定せずに、おもしろいものを作りたい」という言葉の裏付けでもあるのだろう。

力は昔のほうがしていたのかな。ROM容量が128キロぐらいなんだろうけど、バイトじゃなくてビットだからね(笑)。でも昔の縦シューティングは見た目こそはしょぼいけど、面の長さとかボリュームは変わっていないんだよ。だけどいまのはめちゃくちゃ容量食っちゃうでしょ、サウンドとか容量がかさむ部分はいろいろあるんだろうけど。昔は、背景にしてもその都度新しいものを描き起こしてなかったもん。背景はセルっていう8ドット×8ドットのマス目を埋めて作るんだけど、それの組み合わせを変えることで新しい背景を作ったりして、いろいろ工夫していました。「昔は大変だったぞ」っていう、ただの親父の戯言ですが(笑)。

# な

#### んでもできるような気がした 80年代後半はまさに夢の時代

――ジャッカーボード(SYSTEM I)は家庭用の移植を考えた基板構成だったんですか?

中川 それはぜんぜん別ですね。もともと『スタージャッカー』用に設計したのが、便利で使いやすいからほかでも使おうということになっていったみたいだね。僕も入社してすぐのころだから、詳しい話は知らないんですけど。あのころ汎用のグラフィックチップの走りをマーク軍で使っていて、でもジャッカーボードはそれとはぜんぜん別の新しい設計でやってました。ジャッカーボードではけっこうたくさんゲームが発売されたんじゃないかな。チップも、いまみたいに大変な密度じゃなくて、ハードの人が回路を設計して、それをチップ化して載せていた時代だから、改造もけっこう簡単だったからかも。ジャッカーボードの中でも何種類かが存在していましたし。

「こういう機能が欲しい」って言ったらわりとすぐできちゃう時代で(笑)。いまは電気回路自体が速いからいろいろ大変だろうけど、当時はTTL (Transistor Transistor Logic:トランジスタのみで構成したロジックIC)って言って、論理回路組んでしまえばそれをそのまま石にできちゃうって時代だったから。だから僕が入るまえに発売されていた『モナコGP』にはプログラムは入っていないでしょう。あれはいまの社長の佐藤がハードだけで組んで動かしたゲームですよ。プログラムでゲームが動くんじゃなくて、電気回路がプログラムになっている。いまだとCPUがあって、それが計算して動いているんだけど、当時は電気回路だけで動かしていたんだよ。そのころはプ

1992 ゴールデンアックス デスアダーの逆襲

1992 スタジアムクロス

1992 ホロシアム

1992 ぶよぶよ

1993 アウトランナーズ

1993 タントアール

1993 エイリアン3・ザ・ガン

1993 所さんのまーまーじゃん

1993 ずんずん教の野望

ログラマーがいなくてもよかったのかな(笑)。でも当時のほうがいろいろできておもしろかったのかもしれない。

アーケードも厳しい厳しいと、いまでこそ言われちゃうけど、僕らが入社したころは本当にいい時期だったかもしれないですね。なんでもできた時代だったし。レーザーディスクを使ったハードもあったりして。体感のときもなんでもできるって社内の風潮がありましたしね。R-360なんて機械も作っちゃうくらいだから(笑)。

----『忍者プリンセス』 以降もずっとプログラマーとして やっていたんですか。

中川 ずっとプログラマーでした。いちばん最初にやったのが、そのころの上司の下で水泳のゲーム、『ウォーターマッチ』をやったんですよ。世の中にほとんど出回らなかったんじゃないかな。そのあとにメインプログラマーとして『チョップリフター』をやって、そして『忍者プリンセス』ですね。SYSTEM16でひとつボツになったゲームを作って(笑)、『エイリアンシンドローム』、『サンダーブレード』と続けて作りました。で、またボツになったゲームをひとつはさんで(笑)、『スーパーサーキット』。システム

32では『ラインオブファイア』 と『エアレスキュー』、そのほ かだと『レーザーゴースト』を やりましたね。

このころはひとつのゲーム を開発し終えるともう基板が 変わっているという時代でし た。僕自身1年1本とか2年で 3本は作っていましたね。

そんなに基板がつぎつぎと変わってプログラマーとしては大変だったのでは?

中川 やっぱりハード研もいろいろ考えてくれて、けっして悪くはなっていなかったし、それ以上にやれることが増えていくのが楽しかったですよ。

# ムコとの技術競争が激化 そしてAM一研の目指した道

──昔のセガはどんな感じの会社だったんですか。 中川 いま以上になんでもやりたいことをやれたし、いろいろなことに挑戦していた時代ですね。自分たちが最 先端のことをやるんだという気概に溢れていました。当 時はナムコとの競争が激しい時代で、ナムコが何をやりそ うだって情報が伝わってきたら――それはジャンルとか タイトルだけじゃなくて、技術的に何かを研究しているら しいと聞いたら――それをセガが先駆けようと奔走した りしてました。ナムコの新しいボードはスプライト数がす ごいって聞いたら、こっちはそれを上回ってやるって。

あのころはホントにおもしろかったですね。出せば売 れるうのは言い過ぎかもしれないけど、ロケーションが いろいろなジャンルを取り揃えようとしてくれていたか ら、開発のほうも、いろいろなゲームでチャレンジがで きておもしろかった。いまだと、アーケードでパズルゲ 一ムをやりたいと思っても厳しいもんね。それを考える といちばんいい時期を経験したのかもしれない。大きい のから小さいものまでバリエーションが豊富で、作った ら作ったで、いまと違って数もそれなりに出てくれる。体 感筐体も毎回それ専用に作っていて、それでもそれが売 れていた時代だからね。

--- でもワウはいまでもジャンル豊富に開発しているよう に感じるのですが。

中川 僕自身の考えとしては、ジャンルを特定したくない というのがあります。そのときにおもしろいと思ったもの を作りたい。基本的には売れるものを作りたいけど、市 場にないものを作るということは、売れる可能性がある という裏返しだと思います。パズルがダメだと言われて もやる人はいるし、おもしろければそれがパズルのトレン ドになる可能性もあるわけで。だからこそジャンルを自 分で絞って特定のジャンルだけに注力することはしたくな いです。でも最近はちょっと厳しくなってきたかも(笑)。

あんまりビデオゲームにこだわっていないし、おもし ろければそれでいいと思ってます。あと、いちばん古い 部署ということもあって、いろいろな仕事が来ていたん ーン機なんでもござれだったですね。ビデオのジャンル もおもしろければ何でもいい。

「ゲットバス」や「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」もそ んな感じがしますよね。

中川 ガンゲームがジャンルとして定着はしているけど、 相手を人間じゃなくゾンビでやってしまう。思ったこと をとりあえず実行できるよさがアーケードにはあるんでし ょうね。来年からはXbox版『セガGT』とか定番ゲームも やっていくので、それを育てて稼いで、ほかの新しいジ ャンルに挑戦したいなぁ。アーケード出身だからその力 をアーケードに注ぎたいんだけど、いまのアーケードの状 況を見るとなかなかね……。いまのセガの方針はアーケ ードを大事にしようというのがあって、そこで『犬のお さんぽ』みたいなへんてこなゲームを出すことで、一般 層のお客さんに振り向いてもらいたいです。

昔は駄菓子屋に筐体が置いてあって、そこで小学生の 子どもたちがプレイしていて。でもいまは小学生が積極 的にゲームセンターに来ているかというとそうじゃない でしょ。ゲームセンターに行くたびに新しいゲーム機が 置いてあって、けっしてマニアじゃないんだけど毎日ゲ ームセンターに行ってましたもんね、僕も。

僕も大学のときはゲームセンターによく通って『ギャラ クシアン』とか『ギャラガ』はよくプレイしましたよ。け っこう好きだったのは任天堂の『シェリフ』ですね。ジャ レコの『エクセリオン』とか好きでした。人がやってない ような変わったゲームがそのころから好きで(笑)。池袋 のロサ会館なんて、インベーダーのころはフロア全部が 『インベーダー』のテーブル筐体で埋め尽くされていて、 並ばないとできなかったですよ。100円玉を積み上げて いるサラリーマンがいて、これはやれないなとか思って いたからな(笑)。そのころは友だちの金持ちの息子が 『インベーダー』を買って、家に置いてましたもん。

ですよ。占い機とかキディライド、わた菓子、ポップニ	- そんな学生時代があってセガに入社されたのは必然
WOW ENTERTAINMENT	1996 マジカル頭脳パワー
ALL ARCADE GAME LIST	1996 ダイナマイトベースボール 1997 ウェーブランナー
1994 ウィングウォー	1997 コラムス97
1994 クイズ・ゴーストハンター	1997 セガスキー スーパーG
1994 サ・Jリーグ1994	1997 ダイナマイトベースボール 97
1994 イチダントアール	1997 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
1994 所さんのまーまーじゃん 2	1997 セガ ウォータースキー
1994 ゴールデンアックス・ザ・デュエル	1997 モーターレイド
1995 スタックコラムス	1998 マルちゃんdeグー!!
1995 クールライダーズ	1998 スキーチャンプ
1996 登竜門	1998 ハーレーダビッドソン&L.A. ライダーズ
1996 バーチャファイターリミックス	1998 ダイナマイト刑事 2
1996 サンドアール	1998 ゲットバス
1996 インティ500	1998 オーシャンハンター
1996 スカイターゲット	1998 対戦タントアール サシッす!!
1996 スーパーメジャーリーグ	1998 ダイナマイトベースボール'98
1996 ダイナマイト刑事	1998 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2

# WOW ENTERTAINMENT ALL ARCADE GAME LIST

1999 消防士

1999 ゾンビリベンジ

1999 エアラインパイロッツ

1999 スーパーメジャーリーグ99

1999 ダイナマイトベースボール 99

1999 セガテトリス

1999 救急車

1999 ジャイアントグラム全日本プロレス2

2000 セガマリンフィッシング

2000 クイズ ああっ 女神さまっ

2000 ジャイアントグラム2000 全日本プロレス 3 栄光の勇者達

2000 セガ・ストライクファイター

2000 スポーツジャム

2000 ヴァンパイアナイト

2001 ワイルドライダーズ

スーパーメジャーリーグ 2001 ダイナミックゴルフ

2001 犬のおさんぼ

2001 エイリアンフロント

2001 ルバン三世 ザ・シューティング

だったわけですね。

中川 そうだね。セガしか入社試験受けてないし(笑)。最初にセガを受けたら受かっちゃって、それで就職活動は終了。当時はナムコとセガが競争をしていて、ゲーム単体で見るとナムコのほうが社会的認知度が高かったと思います。だからナムコも受けたかったんだけど、大学の就職課の人に、受けても落ちるだけだからやめておけって言われて受けなかったんですよ(笑)。

大学では電子関係を専攻していてプログラムの勉強を ずっとしていました。当時はプログラマー自体が少ない 時代だったから、プログラマーを必要とする会社ならど こでも入れたかもしれない。だけど変わったことをやり たいと思っていたから、ゲーム会社を選択しました。でも入社するまえは、どれがセガのゲームだって認識はしてなかったからな。それだけ当時のナムコはすごかったってことですね。

# 衝

#### 撃を受けた「バーチャファイター」 そして未来への提案

--- ご自身のゲームに限らず印象に残っているセガゲームを教えてください。

中川 やっぱり『バーチャファイター』かな。あれを見て、これからはCGの時代なんだなと思いましたよ。クルマとかは、わりとCGになってどう変わっていくのかが想像できていて、ナムコの『ウイニングラン』が出たときはそれほど驚きはなかったんですよ。いつかCGの時代がくるだろうなって思っていたし。そのころは人を動かせるようになるのはいったいいつごろなんだろうねっていう話をしていましたよ。そんななかで『バーチャファイター』は人をあそこまで動かして、「CGがここまでくるとは」って思いました。想像を超えてましたね。

それ以降はCGがCGとして正統に進化していったという感じで納得がいくというか、衝撃を受けたものはない

かな。自分のはねぇ、気に入ったのがひとつもないんで (笑)。満足して出せたものはないですよ。みんなそうだ と思うけど、スケジュールがあってそれにあわせて開発し ている以上、最後の最後まできっちり満足がいけるよう 仕上げることは難しいし、それがあるからこそつぎにつな がるのかな。そんななかでも、鈴木裕がやったゲームはど れも完成度が高いね。彼は頑固だし、クオリティにとこと んこだわる人間だから。

―― セガのコンシューマーの歴史はいかにアーケードに追いつくか、移植するかというのがあって、アーケードはいかに突き放すかという歴史ですよね。

中川 やっぱりね、アーケードに来させるためには家ではできないことをやらないといけない。まったく同じものができたらアーケードに来なくなっちゃうだろうという危機感はあります。景品取るだけの場にはしたくないですね。でも、いまは都心に大きなゲームセンターがあって、ほとんどそれだけになっちゃっている。地方の小さなゲームセンターもどんどんなくなっているし。昔は大きな店も小さな店も混在していて、10円ぐらいでできるゲームが駄菓子屋にもあって、あれがよかったんだろうね。子どものころは駄菓子屋でゲームして、中学くらいで暗いイメージのゲームセンターで怖い思いもしながらゲームをして(笑)。大学生になったら都会の大きくてきれいなゲームセンターでカップルでゲームしたり、そういう雰囲気があったけど、いまはそれがパタッとなくなっちゃ

たから。いまのアーケードだと、昔あったはずの独特の雰囲気を楽しむというのがなくなっちゃっているのかもしれない。そういう点をこれからセガ仕掛けていかないとね。(2001年10月9日収録)



# ジャンルを特定したくない。 おもしろいと思うものを作りたい。



# 成功の裏に隠された 綿密なシミュレーション。



# 鈴木裕

Yu Suzuki

#### Profile

株式会社SEGA-AM2代表取締役兼AM2事業部長。1983年 セガに入社。プログラマー、プロデューサーとして大型体感 ゲームを手がけ、のちに「バーチャファイター」シリースを開 発し世界的ブームを巻き起こす。1998年株式会社セガの執 行役員に就任し、第二AM研究開発部部長を継続。2001年 よりSEGA-AM2の代表取締役を兼務する。

## フロアにソフトとハードが同居 混沌とした開発部署の状況

――今回は裕さんの制作された有名な『バーチャファイター』シリーズよりも、さらに昔の話をお聞きしたいと思っています。まず裕さんが入社された1980年代前半のセガの様子からお願いします。

**鈴木** 僕が入社したころは、ハードもソフトも同じ部署でした。そのとき現在の佐藤社長がハードのヘッドで、僕が開発に配属されたときに同じ部署にいました。吉井さんという方がソフトのヘッドで、鬼の佐藤、仏の吉井と言われたものです(笑)。

セガはもともと外資系の会社だから、英語の用語が多かったですよ。"イシュースリップ"ってわかりますか?
—— それはどういう意味ですか?

**鈴木** "イシュー"が案件で、"スリップ"が書類といった意味です。"ペーパー"と表現するんじゃなくて、"スリップ"というのがアメリカンなところです。こんな感じに、英語がガンガン飛び交っていた会社でした。

しかし、いまと違ってインターネットなどが発達していなかったので、アメリカの仕事のスタイルはよくわからなかったですね。たとえばアメリカでは部屋がパーテーションで区切られていて、社員ひとりあたり4.5畳のスペースがあるなんて想像もしませんでした。私の入ったころはひとつのテーブルに4人座っており、コンピューターも、ひとつを5人で使ってました。1日に5人で使う時間割が決まっていて、2時間ずつしか触れませんでした。いまはひとりで複数のコンピューターを使ってますから、ずいぶん時代は変わりましたね。

――最初にディレクターをされた作品は『ハングオン』ということになりますか?

**鈴木** いちばん最初にメインで関わったのは「ハングオン」ではなくて、『チャンピオンボクシング』です。セガに入って1年ぐらいたったときに、プロジェクトリーダーになって作りました。もともとSGシリーズ(1983年にセガから発売されていたSC-3000とSG-1000)の作品として作ったんですが、そのわりには見栄えがいいから業務用として売ろうということになり、製造したぶんは全部売れました。だから『チャンピオンボクシング』は家庭用初のディレクター作品でもあり、業務用初の作品でもありますね。そのときは僕の上に企画の人がひとりいて、僕がプログラムと企画、そのほかにデザインとデザインへル

# SEGA-AM2

鈴木裕チームから派生したSEGA-AM2は、高い技術力を 誇る作品を数多く生み出してきた。90年代からは3Dポリ ゴンを使った先進的な作品をつぎつぎと発表。セガの3D CGゲーム第1弾『バーチャレーシング』を始めとして、『バ ーチャファイター』シリーズ、『バーチャコップ』シリーズ、 『F355チャレンジ』などそのこだわりの作風が光る。

プがいました。音楽はサウンドセクションに発注してい たので、1チーム全部で4~5人くらいですかね。デザイン が足りないから自分で絵も描いてましたよ。

そのあとに作られたのが、体感ゲームシリーズの先駆 けとなる大ヒット作品『ハングオン』ですよね。

鈴木 そうですね。当時はテーブルタイプのビデオゲーム が主流で、アングラな感じがしたんですよ。ゲームセン ターは不良の溜まり場みたいな感じで、タバコの煙が充 満していて、喫茶店のマスターがゲームをギャンブルに 使ったりする悪いイメージがありました。だから業界的に も、なにかそれまでと違う、新しい形のものが欲しかっ たんでしょうね。

デーブルゲームの時代に、大形筐体を操作するレー スゲームというのは、思い切ったコンセプトですね。新し いものを作ることのできる環境があったからでしょうか。 鈴木 それでも企画段階ではずいぶん難航したんですよ。 いまは誰も信じないかもしれないですけど、「日本人はシ ャイだから、あんなものに絶対またがったりしない」と 言われてずいぶん悩んだものです。アメリカ人は自己の 主張をするけど、日本人は一歩引いたところがあって、 努力・忍耐・根性が美しいと言われていた時代ですから ね。「そんな恥ずかしいことをするやつはいないよ」。「女 性はどうするんだ、スカートをはいていたら乗れないだ ろう など、いろいろな意見が飛び交いました。

あのころのことを考えれば、日本人の 考えかたや嗜好も大きく変化していった 時代のように思えます。当時、絶対誰 もやらないからやめろよと言っていた人 たちに、いま音楽ゲームで踊っているプ レイヤーの姿を見せてやりたいですね (笑)。当時ゲームセンターの未来予測を したら、誰も想像つかなかったんじゃな いかな。そんな状況だったから、本当は、 傾いた筐体が電動で戻るようにしたかっ たんだけど、リスクの高い企画にそこま でお金をかけられませんでした。そうい うことがあって人力になったんですよ。

- 『ハングオン』 のときは、どのくらい の人数が参加して制作されていたので

1991 ストライクファイター

1991 F1エキゾーストノート

1992 アラビアンファイト 1992 バーチャレーシング

1992 それゆけココロジー

1993 バーチャフォーミュラ

1993 バーニングライバル

1993 F1スーパーラップ

1993 それゆけココロシー2

1993 バーチャファイター

#### すか?

鈴木 『ハングオン』のときもスタッフはそれほど多くな かったですよ。プログラムは僕がほとんどやっていたけ ど、僕以外にもふたりくらいいて、そのほかにデザイン が3人くらいいたのかな。サウンドは作曲のできる人を呼 んできたから、全部合わせて8人くらいですね。現在と 比べれば、だいぶ人数は少なかったですね。



#### ソコンでシミュレーションして その世界を筐体に移し替える

――『ハングオン』では新しいボードを使って制作された んですよね。

鈴木 そうですね。あのころは作品ごとにボードを制作 してもらっていましたね。だからボードができていないう ちに開発を進めることはよくあったんですよ。基板がな いうちにソフトを開発し、2ヵ月後に筐体を発売する、 と言われたりしました。僕は経験がないからできるかど うかもわからないし、「やるだけやってみますけど、無理 だと思いますよしと答えました。

そんな状況だったので、学生のころに買ったPC-8800 で、ベーシックのラインコマンドを使ってシミュレーショ ンしてました。それだとさすがに遅いんで、ペイントと かラインとか、グラフィックライブラリの速いものを自分 で作っていたんですよ。当時はよく「PC88で世の中にこ

んなに速いのはないぞ」とか言って いましたね (笑)。バイクのかわりに 棒みたいなものが画面の中に立って いて、コーナーをスピードを出して 曲がると棒が傾いていくんですよ。 何キロで曲がるとどのくらい倒れる かとか、そういうことをシミュレー ションしていました。

だからパソコンでシミュレーション するのは当たり前でした。なぜなら ボードがないんですから。そんな環 境でやってきたから、いつも新しい 企画を立てるときはパソコンでシミ ュレーションします。それが企画書 というか、むしろ仕様書になります。



5	5	G	A	A	N	12
40	_	400	No.	A SA	LL.	J. Ali

## ALL ARCADE GAME LIST

1994	デザートタンク
1001	バーチャフップ

- 1994 ハーチャコップ 1994 ハーチャファイター2
- 1994 ハーチャファイター2
- 1995 バーチャコップ2
- 1995 ファイティングバイバーズ
- 1996 バーチャファイターキッズ
- 1996 ソニック・ザ・ファイターズ

- 1996 バーチャファイター3
- 1997 バーチャファイター3tb
- 1998 ファイティングバイバーズ2
- 1998 デイトナUSA2
- 1998 デイトナUSA2バワーエディション
- 1999 F355チャレンジ
- 1999 アウトトリガー
- 1999 エイティーンホイーラー
- 2001 F355チャレンジ2 2001 ビーチスパイカーズ
- 2001 バーチャファイター4

だから現実性が高いわけです。できるかできないか、も うコンピューターでテストしてわかっていますから。

ですから、ハードに対する要求も細かくなっていくのでしょうね。ソフトウェアのシミュレーションが終わった段階で、「こんなことが実現できるハードが欲しい」と相談します。そこでどんな問題が起こるかある程度予想がつきますから、ハードについて最初から「この構造にならないか」と言ってしまう。

それは『バーチャファイター』にしても同じです。会社でも、家に帰ってからでもノートパソコン上でシミュレーションしていました。ノートパソコンだからワイヤーフレームだったりしますけど、同じようなものが動いているんです。だから売り物にするには何ポリゴン必要だとか、もうわかっているわけです。

―― そのほかに『ハングオン』を制作するにあたって大変なことはありましたか?

**鈴木** 『ハングオン』についていえば、ゲーム性やデザインのほかに安全性についても考えました。子供が指を挟んだりしないように、筐体の形状を考えたり、プラスティックのボードを貼り付けたりとか。筐体の部品ひとつとっても、大変なんですよ。一般的に本物のバイクの部品を使えば大丈夫だろうと思いますけど、それが違うんです。バイクは朝から晩まで乗り続けることはないですよね。しかし、『ハングオン』の場合開店から閉店まで乗り続けて、それが何日も続くわけです。だから本物のバイクの部品でもすぐダメになっちゃう。バイクの5倍のスピードで消耗していくんです。

最初からセットツールでブレーキのワイヤーのような 消耗品は2~3個いっしょに入れておきました。そうしないと、故障になったときに大変なんですよ。フロリダでワイヤーが切れましたと電話があったら、セガの社員が持っていくまでに人件費や交通費がたくさんかかってしまう。だからあらかじめワイヤーを入れておくとか、いろいろなことを試行錯誤しつつ、予測して手を打っていくんです。営業も販売も試行錯誤をくり返し、一丸になって物を売っていた時代です。

技術的には画面の表示に苦労しました。当時はラインバッファでしたから、画面の横一列に出せるスプライト

の数が決まっているんですよ。好きなだけ表示できるというものじゃない。6~7本、木が横に並ぶに重なるとすっ飛んじゃうんです。だから、少ないキャラクター数で多くのものを表示するにはどうしたらいいか考えました。そこで考えたのが、蛍光灯の前で指を振るとパタパタして何本もの指に見えるという、あの原理です。その現象を使って、スピードを上げていったときに錯覚を利用して、木がいっぱい出ているようにしたり、四苦八苦です。

いろいろ手間をかけた作品が世に出るときはドキドキします。『ハングオン』を最初にゲームセンターに出したときは、『巨人の星』の明子お姉さんみたいに、遠くからこっそり見ていましたよ。「お、寄ってきた寄ってきた。でも取り巻いているだけでまだ乗らない! おっ、バイクをまたいだぞ! でもまだお金は入れない。何を考えているんだろう……」。

最初に遊んでくれた人には、レストランに連れていっ



て、「何でも好きなものを食ってくれ」と言いたい気分でした。ゲームを遊んだらいきなり変な人が現れて「好きなものを食ってくれ」というのも怪しいから、実際にはしませんでしたけどね(笑)。



#### ガという名前があるかぎり アーケードはやり続けます

**鈴木** 『ハングオン』以降はどんどん作りたいものを作っていきました。セガにはそういうことができる風土がありましたね。『ハングオン』でモーターを使えなかったから、今度は筐体を電動で動かすものを作りたいというのが『スペースハリアー』につながっていくわけです。筐体の動きが2軸だった『アフターバーナー』から、最後にはR-360みたいにグルグル回しちゃおうということになっていきました。

―― 体感ゲームの路線が行き着いたところで、3Dポリゴンに移っていくわけですね。

**鈴木** 体感路線は、R-360までやってしまうとそれまでの延長線上の手法ではもうやりようがない。しかしさらにその上を行くものとして、"錯覚"を利用した新しい体感ものも考えていました。これ以上の動きを表現しようとなると、当時の電動ドライブではゲームセンターでも電源容量が持たない。だから油圧を使うしかないけれど、それではコストが跳ね上がりすぎる。ユニバーサルスタジオとかそういう大規模なテーマバークではやっているけど、ゲームセンターで稼働させるにはコストと大きさの問題がありますから。そうすると、もうあとは人間の感

覚を狂わせる錯覚しかないん

たとえば密閉した筐体を作って、傾けてやる。すると密閉しているからどこまで傾いているか確認できないですよね。だから自分の体重でストレートにGを感じ、35度ほど傾けると加速や、減速Gを表

現できます。あとは映像で、どのように三半規管を狂わせていくかですね。映像のみで、正常な人間を立っていられなくすることはできますから。

でも錯覚にチャレンジするまでにゲーム業界もいろいろ変わって、3Dポリゴンを追及しているあいだに家庭用ハードがどんどん進歩してきた。それで業務用がだんだん苦しくなってきて現在に至っているわけです。



---- 冷え込んでいると言われているアーケード業界ですが、これからははどうなっていくと思われますか。

**鈴木** ボウリングとビリヤードを考えてみてください。ボウリング場はブームに乗って一気に増えて一気に潰れて、またじわじわと伸びてきていますよね。ビリヤードでも同じことが起きています。業務用ゲームが厳しいと言われているのはそういうことだと思うんです。

世の中からゲームセンターはなくならないですよ。いまは厳しい時期だけど、だんだん戻してくるんじゃないかと思いますね。業務用をやめてしまえば取り戻すのは大変ですけど、たとえ1社だけでもやり続ければ必ず利益は出ます。アメリカではSLを作っている会社が1社だけあって、今後5年もバックオーダーを抱えているらしいです。世界レベルで考えれば、蒸気機関車を欲しいところはまだまだあるんですね。それと同じだと思うんです。

セガはアーケードの老舗。その昔はジュークボックスだったけど、広く捉えればアーケードから始まったと思います。だからいかなる状況になってもアーケードを作り続けなければいけない。業界が冷え込んでいると言われようと、やると言ったらやる。セガという名前があるかぎり、ルーツを忘ずにやっていきたいですね。

(2002年1月11日収録)



業界が冷え込んでいると言われようと、やるといったらやる。 セガという名前があるかぎり、 ルーツを忘ずにやっていきたい。

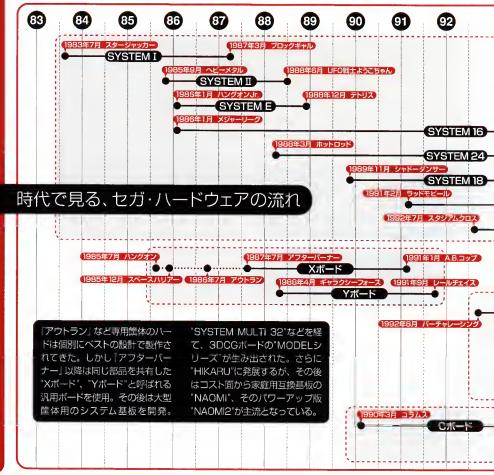


# セガ・ハードウェアのすべて

セガの制作するアーケードゲームのハードは、持ち前の高い技術力が結集 されている。ここではそのセガ製のハードについて詳細に紹介していこう。

セガはビデオゲーム創世記からハードの最先端を走ってきた。創世記の専用筐体から実験的な試みである"スペシャルデュアル"を経て、"SYSTEM I "で本格的システムボードを開発。以降もシステムボードにいち早く16ビット、32ビットCPUを使うなど技術革新を進めていく。また、体感ゲームの大ヒットは"Xボード"、"Yボード"など強力なハードによって可能になった。その技術力は高性能の3DCGボード、"MODELシリーズ"へと受け継がれる。その流れは2001年に発表された"NAOMI2"でも健在である。

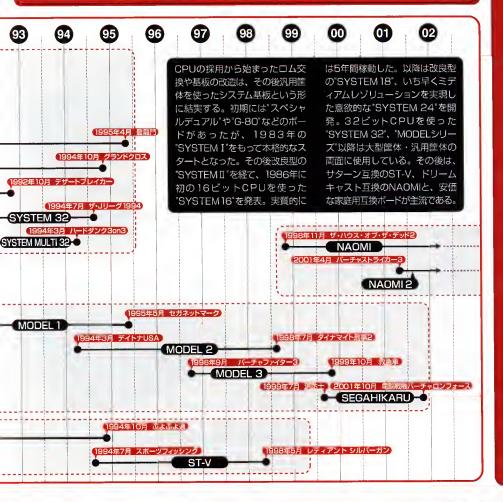




# (30,000) ハードの移り変わりを考察

ビデオゲームは当初TTLと呼ばれる論理回路で構成されており、機種ごとに違うボードで成り立っていた。その後、Z80などのCPUの採用により、表現力と汎用性が一気に高まる。その結果、本体のボードを使い回すシステムボードが生まれていく。70年代後半の『ブロック崩し』と『インベーダー』ブームにより、同一規格のテーブル筐体が大幅に出回ったこともその一因となった。このころに"スペシャルデュアルが発売され、1983年には本格的システムボード、"SYSTEM I "がリリースされる。1986年には16ビットCPUを使った"SYSTEM 16"を発表。ハイスペックをうたい文句にしたハード競争時代の幕開けとなった。一方、

専用筐体のハードはリアルな3D表現を追及。液晶シャッターによる立体映像や、LDゲームなどを模索したあと、スプライトを使ったCGでの3D表現を飛躍的に進歩させ、大型筐体を使った体感ゲームで一大ブームを起こす。体感ゲームに使われたのは膨大なスプライト処理が可能な"Xボード"、"Yボード"と呼ばれる汎用ボードである。この当時から内部では3Dの座標計算を行っており、その追及が3DCGボード"MODEL1"の完成につながっていく。この過熱したハード開発は、テクスチャーが貼れる"MODEL2"、常時100万ポリゴンを可能にした"MODEL3"で頂点に。しかしハイスペックを追求するあまり高価格となった反省から、"NAOMI"シリーズではコストパフォーマンスも交え、バランスが追求されたハード設計となっている。



# SYSTEM I

セガが本格的にリリースした初のシステムボード。83年の『スタージャッカー』が最初の作品のため、初期にはジャッカーボートと呼ばれていた。初期のボードは基板1枚で構成されており、キャラクターROM(128K)が最大ふたつまで載っている。後期のボードは小基板が加えられており、これによって容量アップ(キャラクターROM・128K×2→128K×4)とXYスクロール(斜めスクロール)が可能になっている。初期タイプと後期タイプは実質的な互換性はなく、初期タイプをセガが下取りして改造稼動させていた。その作品には80年代前半の名作がそろっている。

Spec		
メインCPU	Z80	
サウンドCPU	Z80	
解像度	256 x 224	

SYSYEMI ALL GAME L	.IST
スタージャッカー	ラフレシア
アップンダウン	ワンダーボーイ
レグルス	ブロックギャル
ミスターバイキング	a state of
スワット	500°E
フリッキー	
ウォーターマッチ	1 4
ザ・闘牛	
三輪サンちゃん	
ピットフォールⅡ	8
忍者プリンセス	* *
ごんべえのあいむそ~り~	* 3
テディボーイブルース	Rg. 1 SEGA 198
青春スキャンダル	<b>↓</b> 『スタージャッカー』
4Dウォリアーズ	の基板がシステム化。

# 925A101 925A102

セガ初の本格的システムボード登場

#### SYSYEMI

# SYSTEM II

SYSTEM I のパワーアップバージョンにあたるマザーボード。使用しているROMが256Kになっている。SYSTEM I のゲームとは互換性があるが、SYSTEM II のゲームはSYSTEM I では動作しない。88年の「ヘビーメタル」が第1弾で、92年の「UFO戦士ようこちゃん」まで全9作品がリリースされた。しかし発売から1年後に16ビットCPUを使用したSYSTEM 16が発表されたこともあり、実質的な稼動期間は3年あまりと短かった。最大のヒット作は後期に発売された「ワンダーボーイ モンスターランド」で、ROMを512Kに増設させたカスタムチップが使われている。

Spec		
メインOPU	Z80	
サウンドCPU	Z80	
解像度	256 x 224	

#### 1985-1988 SYSTEM Iの上位互換ボード

(資料提供:石黒憲一氏)



システムI 03

SYSVEM II ALL GAME LIS		
ヘビーメタル	ブロックギャル	時の戦士
チョップリフター	ウォーボール	ワンダーボーイ モンスターランド
シューティングマスター	ガルディア	UFO戦士 ようこちゃん

SYSYEM E

SYSTEM E

1986-1988

## それまでにない低価格路線を推進

SYSTEM 16発売のあとにリリースされた、8ビットCPUを使った廉価版のマザーボード。SYSTEM 16に比べ価格は半分の7万円程度と安く、エコノミーのEを頭文字として名づけられている。しかしスペック的に弱く、ヒット作にも恵まれなかったため「ファンタジーゾーンII」まで6作のみで終了。基板には電池が使われており、この電池が切れてしまうと基板そのものが動作しなくなる。このような理由と、ゲーム自体の出荷数が少なかったことにより、完動するボードを見つけるのは困難(2001年現代)。

Spec	
メインCPU	Z-80B
解像度	256 x 192
サウンドチップ	SN76496 (2)
表示色数	64



SYSYEM E ALL GAI	ME LIST			
ハングオンJr.	ピタゴラスの謎	オバオバ	テトリス	
アストロフラッシュ	ファンタジーゾーンⅡ	スラップシューター		

SYSYEM 16A / B

SYSTEM 16A/B

1986–1995

# 新たな時代を築いた 16ビットCPU

業務用としては初の16ビットCPUを使ったマザーボード。メインCPUに16ビットCPUを使い、サウンドには8ビットCPUを使用しFM音源を鳴らすことができる。初期のボードはシステム16Aと呼ばれ、国内3機種がSYSTEM16A専用として発売。後期にはキャラクター容量を拡大してズーム機能を付加、コピー防止機能を強化したSYSTEM16Bが制作された。16Aと16Bは併用され、両対応(互換)のゲームが10機種発売されている。後期は16B専用となり、約5年のあいだ現役で稼動した息の長いボードだった。



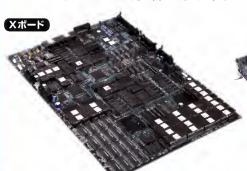


SYSYEM 16 ALL GAME LIST				
ESYSTEM 16A	SDI	ソニックブーム	E-SWAT	
メジャーリーグ	忍	獣王記	M.V.P.	
ファンタジーゾーン	エースアタッカー	パッシングショット	オーライル	
カルテット	ワンダーボーイ モンスターレア	エキサイトリーグ	琉球	
■SYSTEM 16A/B	テトリス	ダイナマイトダックス	コットン	
ダンプ松本	■SYSTEM 16B	タフターフ	ライオットシティ	
アクションファイター	ダンクショット	レッスルウォー	登龍門	
アレックスキッド	バレット	ベイルート		
タイムスキャナー	スーパーリーグ	ゴールデンアックス		
エイリアンシンドローム	ヘビーウェイトチャンプ	フラッシュポイント		

#### X/YBOARD X/Yボード

本来は大型体感筐体ゲーム専用のワンオフとして制作された基板。マザーボードではないが、スペックアップをくり返しながら筐体もの専用の汎用ボードとして定着した。そもそもの始まりは『ハングオン』に使用したハングオンボードで、これは16ビットCPUを使用しており、のちにスペースハリアーボード、アウトランボードへと進化していく。『アフターバーナー』の制作にあたって使われたXボードは16ビットCPUが2個使われており、サウンドにZ80、スプライトにズーム機能が付加されている。また、『ギャラクシーフォース』「パワードリフト」で使われたYボードで

は16ビットCPUを3個使い、ズーム機能に加え回転機能も追加された。Yボードはさらに進化を続け、「G-LOC」では初期のYボードの2倍程度の表現能力を持つものになっている。これらのボードは開発の鈴木裕氏の要求に応え、コストよりも表現能力を重視して制作されている。旧JAMMA規格にはとらわれず、筐体制御用のボートが増えているのも特徴。ゲームの表現は2Dだが、奥行きの計算などは3Dで演算している。X、Yボードは91年発売の「A.B.コップ」「レールチェイス」まで使われ、大型筐体のボードがSYSTEM32に移行するまで現役で活躍した。



Υボ	<b>-</b> 5			
1	H , market			
K		and the same of th	and the second	
	1	man and a second	annina di salah	
	,	and the three states		

Spec		
メインCPU	MC68000×2	
サウンドCPU	Z80	
解像度	320×224	
そのほか	スプライトに対するズーム機能	

X BOARD ALL GAME LIST	
アフターバーナー	
アフターバーナーⅡ	
サンダーブレード	
ラストサバイバー	
スーパーモナコGP	
ライン・オブ・ファイヤー	
レーシングヒーロー	
GPライダー	
A.B.コップ	

SCOON V	1855650	14 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14 1	4
	<b>2018</b>		F. 7=
		M	
	200		
(2) 4 Ha	- 13.11	22 11	T MAN

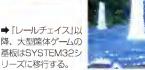
であるズーム機能が全編で活用された。
◆「アフターバーナー」では、基板の特件

Spec		
メインCPU	MC68000×3	
サウンドCPU	Z80	
解像度	320×224	
そのほか	スプライトに対するズーム機能	
	画面回転機能	

Y	BOARD ALL GAME LIST
#	ャラクシーフォース
#	ャラ <i>ク</i> シーフォース <b>』</b>
11	ワードリフト
G-	LOC
ス	トライクファイダー
レ	ールチェイス



◆MC68000を3個使用した『ギャラクシーフォース』のグラフィックは他を圧倒していた。



SYSYEM 24

# STEM 24

#### 1988-1994 ミディアムレゾリューションに対応

マザーボードとしては初の16ビットCPUを2個搭載。24 KHz対応のエアロテーブル・エアロシティとの組み合わせ で高解像度のグラフィックを実現している。 最高2048個 までスプライトが同時表示が可能で、細かい動きも鮮明に 見せられる。その特徴を活かし、「ゲイングランド」「クラ

ックダウン」などのキャラクターの小さなゲームも開発さ れた。ソフトは3.5インチフロッピーディスクで供給され ている。第1弾は1988年3月の『ホットロッド』で、エア

ロテーブル26とセットで販売された。後期はクイズ・麻

雀・メダルゲームに使用されて長期稼動することになる。



Spec	
CPU	68000-10 (16ビットCPU) 2個
スクロール キャラクター数	4096キャラクター(8dot×8dot)
スプライト キャラクター数	2000キャラクター(16dot×16dot)
画面	スクロール画面2面、 スブライト画面中2048個まで可能
サウンド	FM音源8チャンネル、D/Aコンバータ (スピーチ、効果音用)
メモリー容量	RAM容量 1360Kbyte ROM容量 256Kbyte
カラー	2048/32768色中



➡高解像度を採用した ものの、モニターの都 合上、市場に受け入れ られなかった一面も。

SYSYEM 24 ALL GAME LIST		
ホット ロッド	ボナンザブラザーズ	
スクランブルスビリッツ	クイズ 宿題を忘れました	
ゲイングランド	ダイナミックC.C.	
クラックダウン	クイズ 廊下に立ってなさい	
ジャンボ尾崎の	クイズ めくるめくストーリー	
スーパーマスターズ	クイズ ゴーストハンター	
ラフレーサー	グランドクロス	

SYSYEM 18

## STEM 18

1989-1992

SYSTEM 16に比べ、グラフィック、サウンドが強化され たマザーボード。サウンド用のFM音源ICを2個、ビデオデ ィスプレイプロセッサーを3個、そのほかカスタムチップ を多数積んでいる。セガとして初めてのJAMMA対応基板 であることも見逃せない。最初の作品は89年12月の『シ ャドーダンサー」で、以降8作品が制作された。 『マイケル ジャクソンズムーンウォーカー」などの個性的な作品も生 み出されたが、これといったヒット作が出ないまま約3年 という短い期間でその役割を終えることになる。以降は SYSTEM 32がその役割を引き継ぐことになった。

# カスタムチップで性能をアップ



メインCPU MC68000

サウンドCPU Z80 解像度

ウォーリーをさがせ! デザートブレイカー

320 x 224

#### SYSYEMI ALL GAME LIST

シャドー	ダンサー
ブロクシ	ノード
エイリフ	プンストーム
マイケル	ジャクソンズムーンウォーカー
レーザー	ーゴースト
クラッチ	ーヒッター
D.D.ク/	ν <del>-</del>



発売されたのが特徴 ←音源を活かした作品



には恵まれ

■Cポード

コラムス

コラムスエ

サンダーフォース AC

#### C/C2 BOARD C/C2ボード

## メガドラ互換のワンオフボード

セガの家庭用ゲーム機、メガドライブに近い性能を持つ基板。初期の『コラムス』『コラムス』』はサウンドがPCMに対応しておらず、Cボードと呼ばれる。それ以降の作品はシステムC2と呼ばれ、PCMに対応しており新たに静電気対策が施されている。ボードが小さくて安価な基板で、ROMキットは発売されず、いずれも単品での出荷となっている。そのため、ボードに載っている各部品は共通しているが、厳密な意味においてマザーボードとはいえない。

メインCPU	MC68000	
サウンドCPU	Z80	
解像度	320×224	

■C2ボード

タントアール

ふよぶよ

ボトボト



スタックコラムス

イチダントアール

ずんずん教の野望

SYSTEM 32 / SYSTEM MULTI 32

### 1991-1994 32ビットCPUで大型筐体に対応

ぶよぶよ通

# SYSTEM 32/SYSTEM MULTI 32

SYSTEM 32はメインCPUICNECの32ビットMPU、V60を使用したマザーボード。16ビットの5倍の画像処理能力と2倍の情報量を誇る。最初の作品は「ラットモビール」で、その性能は大型筐体のレースものと、「スパイダーマン」などの3人以上同時プレイが可能な格闘ものなどに使われた。そのつぎに発売されたのがSYSTEM MULTI 32で、CPUICV70を使い、SYSTEM 32の約1.5倍の性能を持つ。ひとつの基板からハーネスが2本出ており、1枚の基板で2個のモニターに別々の映像を映し出すことができる。通信対戦を目的にしたツイン筐体専用のボードともいえる。

Spec	
メインCPU	NEC V60 (16Mhz 32ビット RISC CPU)
サウンドCPU	Z80
解像度	320×224
メモリー	RAM: 8メガビット ROM: 125メガビット
画面	全画面数8面。スクロール画面4面、 うち2面は拡大縮小可能 ビットマップ面16色/256色/PIXEL
スプライト	30万PIXEL/画面、256色/32K色/スプライト 拡縮可能 8千個/画面 1万6千色同時発色(64カラーパレット)
サウンド	ステレオサウンド22音 (FM12音、PCM10CH)
カラー	1万6千色/3万2千色
備考	フェードインフェードアウト、半透明、ぽかし、 ウインドウ機能

# SYSTEM 32





#### SYSTEM MULTI32



SYSYEM 32 / SYSTEM	MULTI 32 ALL GAME LIS	ST	
■SYSTEM 32	エアレスキュー	F1スーパー ラップ	SYSTEM MULTI32
ラッドモビール	ゴールデンアックス	エイリアン3・ザ・ガン	スタジアムクロス
ラッドラリー	デスアダーの復讐	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	タイトルファイト
スパイダーマン	ホロシアム	ジュラシックバーク	アウトランナーズ
F1エキゾーストノート	ダークエッジ	ドラゴンボール Z V.R.V.S	ハードダンク 3on3
アラビアンファイト	バーニングライバル	ザ・Jリーグ1994	

MODEL 1

MODEL 1

1992-1995

## 新たな時代を築いた本格的CGボード



秒間18万ポリゴンを表示可能にした、セガの本格的3D CGボードの第1弾。テクスチャーマッピングの機能はなく、生ポリゴンのシャーブなグラフィックとなる。通信対戦のための機能拡張用ボードが存在する。第1弾は『バーチャレーシング』で、一部ICを変えているため後期の作品『バーチャファイター』とのあいたで完全な互換性はない。

MODEL 1 ALL GAM	E LIST
バーチャレーシング	ウイングウォー
バーチャファイター	セガネットマーク
スターウォーズ	

Spec	
CPU	32ピット (V60) 16Mhz動作
コ・プロセッサ	32ピット 40Mhz動作
	浮動小数点演算機能
	軸回転演算機能
	30マトリックス演算機能
メモリ	RAM 1Mバイト
	ROM 47Mバイト
解像度	496×384
	水平周波数24khz(ミディアムレゾリューション)
スクロール画	2面
	水平方向ラインスクロール可能
	32768色(128カラーパレット)
ウインドウ画	2面
	水平方向ラインスクロール可能
	32768色 (128カラーパレット)
3Dエンジン	浮動小数点ユニット内臓
エンジン	540000ベクトル/秒 (MAX)
	180000ポリゴン/秒 (MAX)
	■ フラットシェーディング機能 ■ 拡散反射モード内臓
	抵取及射で一下内臓 鏡面反射モード内臓
ポリゴン画	120Mピクセル/秒
ボリコノ画	1600万色・発光可能
そのほか	通信機能拡張あり
COIPD.	囲信機能拡張のり MIOIによるサウンド通信可能
CPU	サウンド部
the Column Street, or other Designation of the Column Street, or oth	16ピット 68000 10Mhz
メモリ	RAM 16Kバイト
FA ATOTE	ROM 5M/(1)
FM音源	YM3438使用 同時発音6音
	L,R2チャンネル出力
PCM音源	サンプリング周波数 44.643khz
7.017.()	同時発音28音 18ビット2チャンネル出力
そのほか	アクティブ・サーボ・スピーカシステム搭載
	MIDIによるメインボードとの通信可能

ST-V

ST-V

1994-1998 サターン互換、低価格のCGボード



数多く参入し、セガ以外から販売された作品も非常に多い。

Spec	
メインCPU	SH2 (32ピットRISC CPU) ×2
サウンドCPU	68000
メモリ(使用RAM)	RAM合計32メガビット (CD-ROM搭載時 36メガビット)
同時発色数	1670万色以上
CG性能	専用ハードウェア搭載
各種エフェクト	フラットシェーディング
	グーローシェーディング
	テクスチャーマッピングあり
スプライト	拡大・縮小、変形、回転機能あり
スクロール(面数)	最大5面(拡大・縮小、変形、回転機能あり)
サウンド(音源ch数)	カスタムIC "SCSP"
	PCM32ch (FM8ch可)
	サンプリングレート 44.1KHz
W 4	ライン出力(ステレオ)
	スピーカー出力(モノラル、パワーアンプ内蔵)
オプション	CO-ROM (MPEG対応)
	インテリジェント倍速CO採用
	マルチカートリッジ 通信システム
	グラフィックエンハンサ
コネクター規格	JAMMA規格対応

		Committee of the commit	
ST-V ALL GAME LIST			
スポーツフィッシング	スポーツフィッシング2	デカスリート	ウインターヒート
ゴールデンアックス・ザ・デュエル	サンドアール	ダイナマイト刑事	花組対戦コラムス
ばくばくアニマル	ファンキーヘッドボクサーズ	マジカル頭脳パワー	全日本プロレス フィーチャリングバーチャ
バーチャファイターリミックス	バーチャファイターキッズ	ぶよぶよSUN	マルちゃんdeグー!!!
エジホン探偵事務所	ペブルビーチ ザ・グレートショット	コラムス'97	対戦タントアール サシッす!!
ファイナルアーチ	カラオケクイズ イントロDonDon	紫炎龍	レイディアントシルバーガン

# MODEL2

# 数々の名作を生んだCGボードの決定版

軍用シミュレータを開発しているアメリカのGE社(後のマーチン・マリエッタ社)との共同開発で、テクスチャーマッピングが可能。MODEL2は数々のバージョンがあり、性能やボードの形態が段階的に変化している。最初のボードはCG-Tと呼ばれるプロトタイプで、CPUがV60から960に変更され、テクスチャーが貼れるようになった以外はMODEL1と同じ性能(秒間18万ポリゴン)を持つ。つぎのA-CRXでは、別基板になっていたパロボートやサウンドボートを一体化。「バーチャファイター2」などがリリースされている。B-CRXでは4つあったDSP (Digital Signal

Processor:転送レートの高いデータの流れをリアルタイムで処理するために開発されたデバイス)を高性能のひとつのDSPにまとめ、1枚基板としてコスト削減を図っている。その結果性能もアップし、秒間24万ポリゴンの出力が可能になった。価格が下がったぶん大型筐体もの以外でも使われるようになり、「バーチャストライカー」や「ダイナマイトベースボール」などの作品が制作された。後期のC-BRXでは次世代のDSPに変更し、さらに性能がアップして秒間30万ポリゴンを実現している。以降NAOMIが普及しはじめる1998年まで現役で使われて続けた。





Spec					
CPU	32ビットRISC CPU 25Mhz動作				
コ・プロセッサ	32ビット単精度浮動小数点 16MFLOPS 軸回転演算機能 3Dマトリックス演算機能				
メモリ	RAM 8M/17h ROM 248M/17h				
解像度	496×384 水平周波数24khz (ミディアムレゾリューション)				
スクロール画	2面 水平方向ラインスクロール可能 32768色(128カラーバレット)				
ウインドウ画	2面 水平方向ラインスクロール可能 32768色(128カラーパレット)				
3Dエンジン	浮動小数点ユニット内臓				
エンジン 900000ベクトル/秒 (MAX) 30D000ポリゴン/秒 (MAX)					
	バースペクティブテクスチャーマッピング機能 フラットシェーディング機能 マイクロテクスチャー機能 マルチウインドウ機能 拡散反射モード内臓 鏡面反射モード内臓				
ポリゴン画	120Mビクセル/秒 65536色 (1024カラーバレット)/2097152色				
そのほか	通信機能拡張あり MIDIによるサウンド通信可能				
	サウンド部				
CPU	16ビット 68000 10Mhz				
メモリ	RAM 16K/(1/ ROM 5M/(1/				
FM音源	YM3438使用				
PCM音源	サンプリング周波数 44.643khz 同時発音28音 18ビット2チャンネル出力				
そのほか	アクティブ・サーボ・スピーカシステム搭載 MIDIによるサウンド通信可能よるメインボードとの通信可能				

MODEL 2 ALL GAME LIS	T		
■モデル2	スカイターゲット	ファイティングバイパーズ	セガツーリングカーチャンピオンシップ
デイトナUSA	マンクスT.T.	電脳戦機バーチャロン	ウェーブランナー
デザートタンク	モーターレイド	ガンブレードN.Y.	セガスキー スーパーG
バーチャコップ	■モデル2 B-CRX	ソニック・ザ・ファイターズ	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
■モデル2 A-CRX	バーチャストライカー	ラストブロンクス/東京番外地	トップスケーター
バーチャファイター2	レールチェイス2	ダイナマイトベースボール	セガ ウォータースキー
セガラリー チャンビオンシップ	インディ500	ダイナマイトベースボール'97	ビハインド・エネミーラインズ
バーチャコップ2	バーチャファイター2.1	■モデル2 C-CRX	ダイナマイト刑事2

1996-1999

MODEL3
MODEL3

CGボード、モデルシリーズの第3弾。CPUICPOWERPC 603を使い、常時秒間100万ポリゴンを出力できる。その突出した性能は業界で大きな話題となった。表現能力が大きくアップし、半透明処理、複数光源、フォグ(霧)効果などをサポート。第1弾は華々しいデビューを飾った「バーチャファイター3」で、この初期のバージョンはステップ1.0と呼ばれる。このバージョンはCPUクロックが66Mhzだったが、修正されたステップ1.5では100Mhzとなる。ステップ1.5では「バーチャストライカー2」などがリリースされた。さらに性能を高めたのがステック2.0で、CPUICPOWERPC 603evを使い、CPUクロックを166Mhzに一気にアップ。ダブルレンダリングになり、描画性能が大幅に上がっている。ステップ2.0の代表作は「セガラリー2」。しかし、ハードの性能を追求した結果、基板の値段が60万程度と高値になったのが唯一の欠点。

# ハードスペックを追求した究極型

Spec		
Graphics Performance	Others	
Geometarizer 1 Milion polygons/sec	Main CPU Power PC 603e	
Renderer 60 Milion pixels/sec	Resolution 496 × 384~640 × 480	
16 Milion colored texture	Special Effects	
trilinear Interporation Micro Texture	Zoning-Fog	
Shading	32 Level of Translucenncy	
High-Specular Gouraud Shading	Sound Section	
Fix-Shading Flat-Shading	CPU 68EC000	
Texture&edge Multi Layered Anti-Allasing	Sampling Rate 44.1KMz	
Lighting Effect	SCSP×2	
Parallel Light	MIDI Interface	
4 Spot Light	16bit 64Voice 4ch	
Pin Spot Light		

MODLE 3 ALL GAME LIST		
MMODEL3	バーチャストライカー2	
バーチャファイター 3	バージョン98	
バーチャファイター3tb	デイトナUSA2	
ル・マン24	オーシャンハンター	
ゲットバス	スパイクアウト	
スカッドレース	スターウォーズ・トリロジー・	
バーチャストライカー2	アーケード	
ロストワールド	ダートデビルズ	
ジュラシックパーク Ⅱ	L.A.マシンガンズ	
スカッドレース ブラス	デイトナUSA2	
■MDDEL3 Step 2.0	バワーエディション	
ハーレーダビッドソン&LAライダーズ	バーチャストライカー2	
スキーチャンプ	バージョン99	
セガラリー2	マジカルトロッコアドベンチャー	
電脳戦機バーチャロン	スパイクアウト	
オラトリオ・タングラム	ファイナルエディション	
ファイティングパイバーズ2	救急車	

#### SEGAHIKARU

# SEGAHIKARU

## 光表現が美しいハイスペックボード

MODELシリーズの延長線上に位置する、セガ完全オリジナルのCGボード。 業界で初めてフォーンシェーディングを 実現し、ジオメトリ機能や各種エフェクト機能をハードでサポートしているため ソフトにかかる負担が少ない。半透明ポリゴン処理能力はNAOMIの4倍以上あり、重ね合わせることによって『消防士』 のような独特の水や炎の表現が可能になる。またHIKARUの名前の由来にもなった光源数の多さは、フォーンシェーディングと併用することによって発色の美しいCG映像を実現している。ボードの価格はNAOMIと比べ高価であるため、専用大型筐体ゲームのみに採用された。代表作ば電脳戦機パーチャロンフォース」。



1999

Spec				
CPU	SH4、128bitグラフィック内臓RISC CPU 動作周波数200MHz 360MIPS/1.4GFL0PS 2個搭載			
メモリ ワークメモリ: 64Mbyte グラフィックメモリ: 28Mbyte サウンドメモリ: 8Mbyte ロム: 最大352Mby				
サウンド スーパーインテリジェントプロセッサ、32bit RISC CPU内臓(64チャンネルADPCM)				
最大同時発色数約1677万色				
解像度	解像度 24KHz 496(H)×384(V)、31KHz 640(H)×480(V)			
画像表示 ポリゴン表示能力: 200万ポリゴン/秒 ピクセル表示能力: 150Mピクセル/秒 シェーディング:フォ 処理能力 光源種類:平行光源、点光源、スポットライト 光源数: 最大1024光源/シーン、最大4光源/ポリゴン エフェクト: フォグ機能、デブスキューイング機能、ステンシル機能、シャドウ機能、モーションブラ				
拡張機能 対戦通信機能、Audio4チャンネル拡張可能、PCI、MIDI、RS-232C				
そのほか	ピットマップ面(最大2面)、カレンダ機能、Qual Monitor機能(24KHz時)、JAMMA VIDEO担格			

SEGA HIKARU ALL GAME LIST				
消防士	スター・ウォーズ:	ナスカー アーケード	エアトリックス	
ブレイブファイヤーファイターズ	レーサー アーケード	プラネットハリヤーズ	電脳戦機バーチャロン フォース	

#### NAOMI

# NAOMI

## バランス重視のドリームキャスト互換基板

ドリームキャストと互換性を持つマザーボ ード。MODEL3と同程度の性能を持ちな がら低コストを実現している。グラフィッ クエンジンにPower VR2を使用し、反射 光エフェクトなどの機能により高度な光表 現ができる。またローコストという側面は、 他メーカーが参入しやすく、さまざまなジ ャンルのゲームが開発できる環境を生ん だ。その結果2001年まで、セガ販売のみ で57機種がリリースされ、システム基板と して最多のラインナップを抱えることにな る。そのほか、ビジュアリメモリからデー 夕を読みこむことができ、ドリームキャス トとの連動が可能。さらにGD-ROMや各 種ネットワークに対応する機能拡張を備え ている点も見逃せない。2001年以降はマ スクロムの不足もあり、流通・コスト面で 有利なGD-ROM版が一般的になっている。



Spec				
CPU	SH4 128bitグラフィックス・エンジン内臓RISC CPU 動作周波数200Mhz 360MIPS/1.4GFL0PS			
グラフィックエンジン	Power VR2			
サウンドエンジン	スーパー・インテリジェント・サウンド・プロセッサ:32bit RISC CPU内臓(64チャンネルADPCM)			
メインメモリ	32Mbyte			
グラフィックメモリ	16Mbyte			
メディア	ROMポード			
最大同時発色数	約1677万色			
画像表示処理機能	能  ・バンブ・マッピング:凸凹の生成 ・ファグ:霧効果 ・アルファ・ブレンディング:半透明効果 ・ミップ・マッピング:ボリゴンとの距離にあわせたテクスチャの自動切り替え ・トライ・リニア・フィルタリング:バイ・リニア・フィルタリングの平行処理結果を加重平均してテクスチャとして使用 ・アンチ・エイリアシング:輪郭に生じるギザギザを滑らかに処理するフィルタ機能 ・環境マッピング:周囲の環境が映ったテクスチャをオブジェクトに貼り込む機能 ・反射光エフェクト:オブジェクトに光沢を施す機能			
ゲームボート	JAMMAビデオ規格 (JVS)			
拡張機能	GD-ROM (オプション) 対応予定			
その他	時計機能など			

アウトトリガー	電脳戦機バーチャロン	斑鳩
セガテトリス	オラトリオ・タングラム	■NAOMI GD-ROM
ダイナマイトベースポール99	M.S.B.S. Ver5.66	コンフィデンシャルミッション
エイティーンホイーラーズ	スラッシュアウト	スポーツジャム
火星チャンネル	ジャイアントグラム2000	モンキーポール
サンバDEアミーゴ	全日本ブロレス3~栄光の勇者達~	CRACKIN'DJ Part2
パワースマッシュ	東京バス案内	スーパーメジャーリーグ
ADよぶよび	CRACKIN'DJ	ダイナミックゴルフ
バーチャNBA	デスクリムゾン オックス	スパイカーズパトル
ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド	シャカっとタンバリン!	シャカっとタンパリン!
ジャンポ! サファリ	セガ・ストライクファイター	超PowerUpチュッ!
タッチ・デ・ウノー!2	サンバDEアミーゴ Ver.2000	犬のおさんぽ
セガマリンフィッシング	F355チャレンジ2	エイリアンフロント
クイズ ああっ 女神さまっ	コズミックスマッシュ	パワースマッシュ2
~闘う翼とともに~	シャカっとタンパリン!	La キーポードュ
ダービーオーナーズクラブ2000	もっとノリノリ新曲追加!!	ルバン三世 THE SHOOTING
	ダーピーオーナーズクラブ2	
	セガテトリス ダイナマイトペースポール'99 エイティーンホイーラーズ 火星チャンネル サンパDEアミーゴ パワースマッシュ ぶよぶよDA パーチャNBA ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド ジャンボ! サファリ タッチ・デ・ウノー!2 セガマリンフィッシング クイズ ああっ 女神さまっ ~闘う翼とともに~	セガテトリス オラトリオ・タングラム ダイナマイトペースボール'99 M.S.B.S. Ver5.66 エイティーンホイーラーズ スラッシュアウト 火星チャンネル ジャイアントグラム2000 全日本プロレス3~栄光の勇者達~東京ノ(ス案内 ぶよぶよDA CRACKIN'DJ バーチャNBA デスクリムゾン オックス ジャクイビング・オブ・ザ・デッド シャカっとタンパリン I シャンボ! サファリ セガ・ストライクファイター タッチ・デ・ウノー!2 サン/(DEアミーゴ Ver.2000 ド365チャレンジ2 クイズ ああっ 女神さまっ 〜闘う翼とともに〜 ジービーオーナーズクラブ2000 もっとノリノリ新曲追加!!



2001-

#### NAOMI 2

### NAOMI 2

#### 開発効率をアップしてくれる実用型

NAOMIの後継機種にあたるマザーボード。NAOMIとは上位互換で、NAOMIのゲームはNAOMI2で動かすことができる。NAOMI2ではグラフィックの描画性能が大幅に強化されており、NAOMIの約4倍にあたる毎秒1000万ポリゴンが実現されている。CPUはNAOMIと同じSH4を、グラフィックエンジンはPowerVR2を2個使用。この処理速度の向上は、ジオメトリ演算、環境マッピングなどの画像表示処理機能をハード側でサポートすることによって可能になっている。これらハード側のサポートによって、開発環境が格段にアップ。スペックの数字以上に、ポードの性能

がゲームに反映しやすいという利点がある。NAOMI同様、GD-ROMユニットとネットワークにも対応。基本的にソフトの供給はGD-ROMで行われている。NAOMI2を使った第1弾のゲームは『バーチャストライカー3』で、2001年の4月に発売された。同年8月に発売され格闘ブームを再び盛り上げた『バーチャファイター4』では、キャラクターの質感を見事に表現。反射光エフェクト(16光源)をハードでサポートしているNAOMI2の性能を有効に活用している。2002年現在、NAOMI2はNAOMIの上位機種として、NAOMIとともにゲームセンターの一線で活躍中である。





Spec	
CPU	SH4 128bitグラフィックス・エンジン内臓PISC CPU 動作周波数200Mhz 360MIPS/1.4GFLOPS
グラフィックエンジン	Power VR2
サウンドエンジン	スーパー・インデリジェント・サウンド・プロセッサ:32bit RISC CPU内臓(64チャンネルAOPCM)
メインメモリ	32Mbyte
グラフィックメモリ	32Mbyte
モデルデータメモリ	32Mbyte
メディア	ROMポード、GO-ROM
最大同時発色数	約1677万色
ジオメトリ性能	1000万ポリゴン/秒
レンダリング性能	2000Mpixel/秒
画像表示処理機能	<ul> <li>●バンブ・マッピング:凸凹の生成</li> <li>●ファグ:霧効果</li> <li>●アップ・マッピング:ポリゴンとの距離にあわせたテクスチャの自動切り替え</li> <li>●トライ・リニア・フィルタリング:パイ・リニア・フィルタリングの平行処理結果を加重平均してテクスチャとして使用</li> <li>●アンチ・エイリアシング:輪郭に生じるギザギザを滑らかに処理するフィルタ機能</li> <li>・環境マッピング:周囲の環境が映ったテクスチャをオブジェクトに貼り込む機能(ハードウェアサポート)</li> <li>・反射光エフェクト、オブジェクトに光沢を施す機能。16光源(ハードウェアサポート)</li> </ul>
ゲームポート	JAMMAビデオ規格 (JVS)
拡張機能	GO-ROM (オプション)、ネットワーク (オプション)
その他	Oual Monitor機能(1ポード2モニター出力可能)
	BS232C(シリアル通信ポート)対応

#### NAOMI 2 ALL GAME LIST

MADINI Z ALL GAME LIST
パーチャストライカー3
ワイルドライダーズ
クラブカート
ビーチスパイカーズ
ウェーブランナーGP
バーチャファイター4



◆ハードパワーを 活かして、トゥー ンシェーディング をいち早くアーケ ードに導入した。



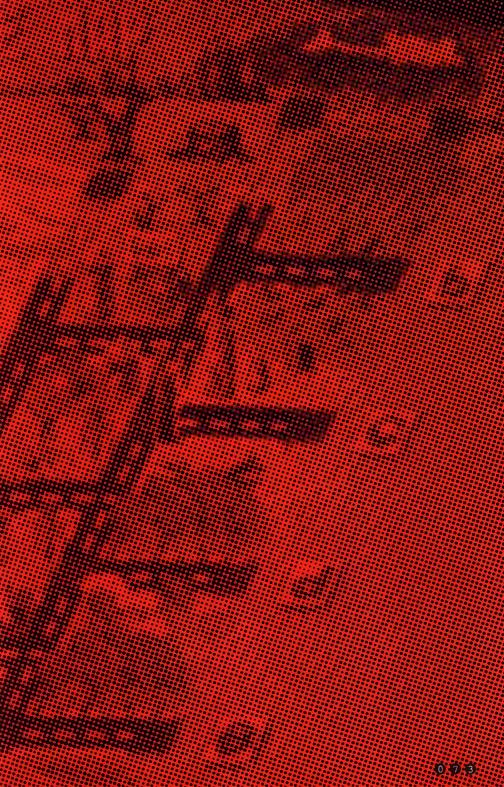
◆肌や服の質感向 上はもちろんのこ と、光のエフェク トが効果的に随所 に施されている。

## 第3章 体感ゲーム時代 1985~1991

総木裕氏による傑作、体感ケーム第1作の ハングオン が85年に登場し、 ここからセガの大躍進か始まる。 発売される体感ゲームはすべて大ヒット、 他メーカーは真似できないところまて セガは登りつめていく……

### Chanter 3 X Y hoard & SYSTEM IG 18 24 32







#### ーケードの新たな時代を開いた "体感ゲーム"の驚くべきインパクト

1985年は、アミューズメント業界の流れが大きく変わった年であった。この年、改正された風俗営業法が施行される。その結果15歳未満は午後6時以降、18歳未満は午後10時以降のゲームセンターへの入店が認められなくなり、深夜0時以降は営業ができなくなる。この改正はゲームセンターにとって大きな打撃となった。営業時間の短縮は直接ゲームセンターの売上(インカム)に大きく影響するからである。その結果、1ゲームあたりのプレイ時間の短縮とインカム効率が、さまざまな点から追求され、ゲームシステムに影響を及ぼしていく。

一方、日進月歩で進むハードの進化は、ゲーム内容に 大きな変化を与える。スプライトが多く出せるようにな

テーブルゲーム全盛の時代に登場した『スペース ハリアー』などの体感ゲームシリーズは、大型専 用筐体を復権させた。1980年代後半には『テト リス』がブームに! ロングヒットを記録する。

るにつれ、大きなキャラクターが複数高速で動くようになる。それに従って、ゲームの内容は大きく変わっていき、インベーダー時代のゲームとはまったく違うジャンルを生み出すことになった。その典型的な例が、セガの大ヒットシリーズ、"体感ゲーム"である。

体感ゲームは、風営法が施行された1985年にリリースされたバイクゲームの名作『ハングオン』からスタートする。その目立つ大きな赤い筐体と、立体的に流れる背景のグラフィックはプレイヤーに新鮮な驚きを感じさせた。さらに体感ゲーム第2弾と銘打って発売された『スペースハリアー』(1985)が、その人気を決定的にする。プレイヤーの操作に合わせて筐体が大きく可動し、超高速で3D

スクロールする中を撃ちまくる爽快感。『スペースハリアー』にはそれまでのゲームになかった迫力と臨場感があり、新しい時代の幕開けを感じさせたのであった。

さらに体感ゲームのブームは、『アウトラン』(1986) 『アフターバーナー II』(1987)と続く。なかでも『アウトラン』は全世界的に大ヒットしたドライブゲームとなった。このゲームが優れていたのは、小さな子供から大人まで、一般プレイヤーからマニアまでひとしく人気があったところである。このことはドライブゲームの歴史上まれなことで、『アウトラン』はプレイヤー層やジャンルの幅を超え、あらゆる人々に愛されることとなる。

体感ゲームが大ブームを呼んだ理由はいくつもある。まずひとつは、それまでに例のない大きく可動する筐体を作り上げたということ。そして2番目にあげられるのは、高速で滑らかな3Dスクロールを実現したという点にある。それまでビデオゲームがエレメカに劣る点は、立体感であった。しかし体感ゲームでは迫力ある3Dスクロールを可能にするとともに、ビデオゲームならではの緻密な操作性、没入感も同時に実現していた。

セガはこの圧倒的な映像と動きの迫力を根拠に、1プレイ料金の値上げという試みを行った。『アウトラン』で1プレイ200円という設定を打ち出し、『アフターバーナー』では1プレイ200円しか受け付けない設定で物議をかもす。さらに『ギャラクシーフォース』(1988)のデラックス筐体では1プレイ300円にもチャレンジしている。風営法によってアーケードゲーム業界が逆風に向かうなか、セガはそれまでにない強烈な魅力のある体感ゲームを作り出すことによって状況を打開したのだった。

この方向性は、従来型のゲームから、大型筐体を中心 とした大店鋪、アミューズメントパークを目指す展開へと つながっていく。ゲームセンターという呼称は、まだま

だインベーダー時代の暗いイメージを引きずっていた。そのため、ゲームセンターからアミューズメントバークと名前を変え、ライトユーザーと呼ばれる広い一般層をターゲットにしようと試みるのである。

この時期、UFOキャッチャーのブームが起こったのもイメージアップ戦略と無関係ではないだろう。トイレを清潔にし、照明を明るくしたセガのゲームセンターは、女性でも気軽に入ることのできる雰囲気を生み出した。照明が明るくなった背景には、明るくてもプレイしやすい汎用筐体"エアロシティ"の普及がある。このような努力が積み重なり、UFOキャッチャーが広い客層にアピールする要因となるのである。UFOキャッチャーはその後10年にわたって断続的にヒットを続けていく。

体感ゲームが華々しいヒットをとばしているあいだ、汎 用筐体であるテーブル台にもバラエティ豊かなヒット作が 生み出されていた。すでに多くの熱烈なファンを獲得し ていたナムコに加え、コナミ、カプコン、そして『スペースインベーダー』のあと大きなヒットがなかったタイトーが躍進する。コナミは『グラディウス』(1985)で『ゼビウス』以来のシューティングファンの心をがっちりと捉えた。以降『沙羅曼蛇』(1986)、『グラディウス II』(1987)と続くグラディウスシリーズは熱狂的な人気をもって迎えられる。当時ゲームマニアといえばシューティングマニアのことを指すのが一般的であった。一方カプコンは、重厚なグラフィックで『魔界村』(1985)『ファイナルファイト』

(1989) などのアクションゲームをつぎ つぎとリリースする。タイトーは『アル カノイド』 (1986)、『バブルボブル』 (1986) など独特のセンスの作品でプ レイヤーの人気を得る。ゲームセンタ

ーには、シューティング、アクション、パズル、クイズなど、さまざまなジャンルがあった。ゲームをやり込むタイプのプレイヤーにとってはとても充実した時代であったと言える。

セガも汎用筐体の分野では意欲作を生み出している。シューティングでは、1986年の『ファンタジーゾーン』が独創的なゲームアイデアとセンスで、多くのプレイヤーを唸らせた。アクションゲームでは『忍者ブリンセス』(1985)、『ゲイングランド』(1988) などのヒット作を生み出した。そのなかで最大のヒットをとばしたのが『テトリス』(1988) である。5種類のブロックを当てはめて消していくこのパズルゲームは、誰も予測しなかったほどの全国的ヒットとなった。さらに続けてリリースされた『コラムス』(1990) のヒットにより、"落ちものパズル"という新たなジャンルが生まれ、定着することになる。

### イトユーザー指向の業界が 袋小路に陥った空洞の数年間

黄金期ともいえるこの時代を変えていったのは、飽くな きインカム効率の追及であった。体感ゲームの大ヒットの 影響で生まれた"1ゲーム3分"のスローガンはゲームの難度 を上げ、システムに大きな制約を加えることになる。さき を見るためにお金を注ぎ込む"継続"というシステムが一般 化するにつれ、難度のバランスと実力主義という精神的土 台が大きく揺らぐ。そして時間をかけて攻略し、じっくり 遊ぶという姿勢は徐々に失われていく。つぎに注目された のは"多人数同時プレイ"でインカムを上げることであった。 『ガントレット』(1985) で注目されたこのシステムは、急速 に一般化する。その結果、2P同時で遊びにくいサイドビュ ーのジャンプアクションは激減することになる。永遠に遊 ぶことができたシューティングにはエンディングが加えら れ、難度はさらにアップ。長くプレイするマニアは店鋪か らマークされる存在となっていく。このように体感ゲーム の大ヒットは、相対的に汎用筐体ゲームの立場を苦しいも のにしていった。その結果さまざまなジャンルが衰退し、 ゲームセンター全体から少しずつ魅力を奪っていった。

しかし、ライトユーザーをターゲットにした戦略も徐々に行き詰まりをみせていく。快進撃を続けてきた体感ゲームは、ついに筐体が360度回転する『R-360"へとたどりつく。しかし筐体アイデアが先行したこのマシンは、価格が高価であり、サポート人員が常駐する必要があるため出回りが非常に少なかった。このR-360が象徴するように、インパクトが弱まった大型筐体ゲームはインカムを落としていく。そもそも1ゲーム3分で納得できたのは強烈なインパクトが

## 体感ゲーム。それは僕らに未来を 感じさせてくれる、夢のマシンだった

あってこそである。1980年代後半には、もはや見慣れてしまった大型筐体ゲームには、以前ほどのパワーはなくなっていた。この時期汎用筐体ゲームにおいても各社の開発力が低下しており、業界全体が大きな転換期にあったといえる。

そのころ、セガに衝撃を与える作品がナムコからリリースされる。ポリゴンを使ったドライブゲーム、『ウイニングラン』(1989) である。スプライトを駆使した表現では絶対の自信を持っていたセガであったが、ポリゴンはまだ未開発の分野であった。そこで一連の体感ゲームのディレクターである鈴木裕氏は、急きょポリゴンを使った3DCGゲームの開発に本格的に取り組むことになる。

時代が大きく動いたのは1991年であった。カプコンが『ストリートファイターII』をリリースし、対戦格闘ゲームが大ブームを巻き起こすことになる。これはセガのみならず、誰も予期しなかった出来事であった。しかしブームに乗り遅れたかに思えるこの時期、セガは新たな飛躍を目前にして、力を溜めていたのである。



## 1985

セガ・大型筐体新時代の到来。『ハングオン』、『スペースハリアー』は家庭では味わえない臨場感を提示し、セガを代表する作品として語り継がれていく。プライズマシンの革命機『UFOキャッチャー』も登場。業界面では、新風営法が施行された。

#### ピットフォールⅡ

ACT/8L+1B/1人/SYSTEM I/-/1985年2月/SG

ジャンプのみでサソリなどの敵やトラップをかわしなが ら、地下迷宮の宝を捜していくアクション。全4面で、2 面以降は重層的な迷路になっている。氷の洞窟、地底湖、 トロッコ、迷宮と続き、波乱万丈の展開を見せていく。





↑1画面ごとにスクロールするのが珍しい。各面に隠しボーナスがあり、2面には黄金パット、4面には100万点のダイヤが出現。

#### 忍者プリンセス

ACT/8L+3B/1人/SYSTEM I/-/1985年3月/SG、SS

反逆者である玉露左衛門から寒天城を取り戻すため、忍者のくるみ姫がぶうま忍軍首領、大蒜と戦うアクションゲーム。ボタンは3つあり、8方向手裏剣、前方手裏剣、忍術に対応。忍術は、使うと姿を消して無敵になるアクション。敵の忍者を倒し出現する巻き物を取ると、強力な貫通手裏剣が使えるようになる。全16ステージで、川に流れる流木の上や暴れ馬の群れの中で戦ったり、石垣をよじ登るシーンがあり、ステージ構成はじつに多彩。最終面では玉露左衛門が鉄砲を持って現れ、凶悪に連射してくる。特定の場所にランダムに出現するお地蔵様、案山子などの隠しキャラもある。難度は高めだが、展開の妙、ゲーム性ともにバランスのとれた名作といえる。

⇒手裏剣の命中率によりボーナスがある。貫通手裏剣で一度に複数の敵を倒すと命中率アップ。100パーセントなら5万点ボーナス。





◆最初は忍者がおもな敵だが、城の中に 入ると武士が刀で斬りつけてくる。この あたりから難度は最 高潮に達していく。

#### ごんべえのあいむそ~り~

回収型ACT/4L+2B/1人/SYSTEM I/コアランド/ 1985年4月/--

金塊を集めて建物に持ち帰る回収型アクションゲーム。 主人公は時の総理大臣をモチーフにしており、芸能人や スポーツ選手に似た敵が出現。プレイヤーは敵をパンチ で倒したりジャンプでかわして金塊を回収していく。





↑個性が爆発した敵キャラクターはこの時代ならではのセンス。 ババには耐久力があり、マイケルはムーンウォークしている。

#### チャンピオンプロレス

SPT(ブロレス)/4L+2B/1~2人/-/1985年5月/SG

黒パンツのレスラーが悪役の覆面レスラーと闘うタッグマッチのプロレスゲーム。セレクトボタンで技をす速く選び、かけていく。6分間3本勝負で、5段階あるレベルの敵をすべて倒せばチャンピオンベルト奪取となる。





食味方とタッチしたり、ビンチになったときに助けを呼んだりとタッグマッチならではのおもしろさを十分に味わうことができる。

まめ知識

まめ ●クレイジータクシー<リバース>キャラ選択時SLをRにしてS。<リアカー>キャラ選択時"AC+BR、D、AC+BRを離す、 知識 R、S。●ゲイングランド<捕虜増殖>捕虜を1P、2Pで同時に取るとふたりとも取ったことになる(片方は見えない)。

#### テディボーイブルース

#### ACT/8L+2B/1人/SYSTEM I/1985年5月/M3

元アイドル石野陽子とタイアップしたアクション。ショットを撃ち、当たって小さくなった敵を蹴飛ばして倒していく。まとめて蹴飛ばすと高得点だが、蹴飛ばさずに放置するとタイムゲージを食べられてしまう。射撃と、

石野陽子が部屋で 宝捜しするボーナ スステージがある。

⇒上下左右につながった地形が独特。敵をまとめて倒し点数稼ぎをするパターンができる非常に奥深いゲーム。



#### リパルス

#### SHT/8L+28/1人/-/九娯貿易/1985年6月/-

ショットでエイリアンを撃退する、固定画面のシューティング。敵は画面奥から飛来し、曲線を描いてさまざまな軌道で攻撃してくる。疑似3Dで徐々に大きくなるよう



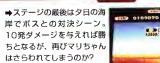
に表現されているのが特 徴。エネルギーゲージが あり、ボタンでバリアを 張ることができる。エネ ルギーはヘリコプターか ら投下されるパラシュー トを取ることで回復で き、同時にパワーアップ も行うことができる。

CHARLET TAXABLE

#### 置春スキャンダル

#### ACT/4L+28/1人/SYSTEM I/コアランド/1985年7 月/M3

学ランを着た主人公たけし君が魔界軍団にさらわれた恋人のマリちゃんを助ける、青春感覚あふれるジャンプアクション。レバーで移動としゃがみを行い、ボタンでジャンプキックとパンチ攻撃ができる。ストリート、忍者屋敷、未来の宇宙基地の全3ステージで、それぞれ不良、手裏剣を投げてくる忍者、猿のような宇宙人が出現。パンチやキックで倒し、障害物をジャンプでかわして進んでいく。ステージの最後は海岸でボスとの決闘シーンとなる。途中でオブションのしん君(たけし君の弟)が出現し、しん君を連れたままクリアーすると100万点ボーナスが入る。独特のノリのよさとポップなサウンドの印象が鮮烈で、プレイヤーの記憶に残る名作となった。





◆ビンを落としてくる不良もいる。ビン を攻撃すると前には じき飛ばせるので、 これで敵をまとめて 倒すことができる。

#### ヘビーメタル

#### ACT SHT/8L+28/1人/SYSTEM II/1985年9月/-

数画面先の敵基地に長距離射撃ができる斬新な戦車ゲーム。画面左のレーダーで敵の基地を確認し、ボタンを押して照準を移動、離すとミサイル発射となる。敵要塞もミサイルで応戦。全4面で、4面のみ継続不可となる。





↑キュア(基地)を破壊すると4種のアイテムが出現する。キュアと最終要塞ジャイログは、ミサイル以外では破壊できない。

#### チョップリフター

#### SHT/8L+28/1人/SYSTEM II/--/1985年10月/SG

ブローダーバンド社のパソコンゲームを移植したシューティング。自機はヘリコプターで、攻撃ボタンでショットと爆弾を投下、方向転換ボタンで左右に向きを変える。 要塞や戦車の攻撃をかいくぐり、捕虜を連れ帰るとエネ

ルギーが補給される。20人救出でス テージクリアー。

→味方をひとりも殺さずにステージをクリアーすると、50000点ボーナスが入って"くるみ姫"が登場する。





●ゲットバス<女性キャラ>ステージ選択時に2ボタン同時押し(1ステージのみ有効。ブラストシティ版は継続)。<幽霊> "PALACE"のスタート地点前方、損壊した外壁正面右にカーソルを合わせ5秒待つ。左の暗がりに出現してタイム15秒加算。

#### ハングオン

DRV/HD+AC+BR/1人/ハングオンボード/一/1985年 7月 M3、DC(『シェンムー』「シェンムーII」に収録)

記念すべきセガ体感ゲーム第1弾のバイクレースゲーム。赤い大きなバイク型の筐体にまたがり、左右に傾けながらコーナーを曲がっていく。筐体を自分から動かして操作するため、連続してプレイするにはかなりの体力を必要とする。その筐体のインパクトと操作の斬新さは当時のプレイヤーを驚かせた。ゲーム画面において画期的だったのは、なめらかな3Dスクロールと、自然なコーナーリングを実現したこと。当時としては突出したクオリティで、ち密なライン取りとアクセルワークの巧みさがタ

イムに反映するのが人気の秘密であった。コースは分岐のない連続した5つのステージで構成されており、途中には夜のシーンもある。ステージ内を時間内に走ればタイムが加算され、つぎのステージに進める。5ステージ走りきると、1秒あたり100万点のボーナスが加わってゲーム終了。ハンドルのみを操作するシットダウンタイプの筐体もあり、コースがライドオンタイプと少し異なっている。こちらもライドオンタイプ同様の人気を誇った。軽快なBGMが全編に流れていたのも特色で、当時のレースゲームのイメージを大きく変えるものだった。4面のヘアピンカーブにあるHANGONの文字のGにぶつかると、タイムが20秒増えるという隠しフィーチャーは有名。

きるぐらいでかえって操作が難しい。 た。コーナーでのグリップは効き過た。コーナーでのグリップは効き過た。コーナーでのグリップは効き過ない。当時と





COLUMN DESCRIPTION OF THE PROPERTY OF THE PROP

◆タイム設定は厳しい ので事故は許されない。ゴールすればタイムとハイスコアが表示 されるため、マニアの 競争心を煽った。

#### シューティングファカー

GUN/GC/1人/SYSTEM I/-/1985年11月/

スパイが狙われたアイリス王女を助けていくガンシュー。街や倉庫、海上でボートに乗っての銃撃戦シーンがある。敵を20人倒すと耐久力のあるボスが登場。コンパクトなミラー筐体の元祖で、撃つと

反動が伝わるリコイル機能を搭載。

前に倒すと星は消える。 →星が10個になるとゲー





#### フラッシュギャル

ACT/8L+2B/1人/一/九娯貿易/1985年11月/一

強制横スクロールする、女性が主人公のアクション。格 闘面とシューティング面が交互に展開する。格闘面では 体力ゲージがあり、敵を倒すかダメージを与えるとライ フアップ。シューティング面ではバイク・ヘリ・水上バ イクなどに乗り、

1発当たるとミス。全11面。

→バイク面では弾を 上に撃ち、正面のバ イクはジャンプでか わす。1発でやられ るので難度が高い。



まめ知識

- ●コットン<ボーナス>ステージクリアー時に降ってくるお茶をすべて避けるとボーナス点が加算。
- ●コラムス<ボーナス>廃宝石を最下段に落とすと1万点。<原宝石2回使用>廃宝石を画面外にはみ出るように積むと、

#### クラウンズゴルフ・インハワイ

SPT (ゴルフ) /ヒッティングスイッチ+7B/1~2人 ナスコ貿易/19B5年

『クラウンズゴルフ』の続編にあたるゴルフゲーム。ル ールは前作と同じで、コースがハワイアンコースに変わ り、男女でマッチプレーが可能になった。トリッキーな コースレイアウトのホールが増え、難度がアップ。ホー



ルインワンを出す と年月日と名前を 記録できた。

◆名作『クラウンズゴル フ」の続編。しかし難度 が上がってしまったため か、前作ほどの人気は得 られなかった。

#### 4Dウォーリアーズ

SHT/BL+2B/1人/SYSTEM I/コアランド/1985年

4次元の世界を行き来しながら戦う横スクロールシュー ティング。画面上部から別次元へ移ることができるのが 特徴となっている。クリスタルを取ると弾数制限のある 強力なミサイルが発射できる。1ラウンドは4エリアあり、

3つの中ボスを倒 すと魔魂生物ゴー サムが登場する。

→下から出現する敵に 捕まると、別のステージ に引き込まれてしまう。 引き込まれたステージは 難度が高い。



#### スペースハリア-

8L+18 1人 スペースパリアーボード /1985年11月 32X、SS、0C、FC、PCE、IM、PC (PC-8801、PC-6001

自機の動きに合わせて稼動する大型筐体と、滑らかな高 速3Dスクロールでプレイヤーを驚かせた体感ゲームの 名機。銀河の彼方にあるドラゴンランドを救うため、宙 を浮遊する超能力戦士ハリアーを操り、オートロック式 のランチャーから発射される弾で敵を粉砕する。筐体に はシートベルトがついており、アナログスティックの角 度に対応して筐体が前後と斜めに可動。その前例のない 激しい動きは驚異的だった。アナログスティックの位置

はそのまま画面のプレイヤーの位置に対応しており、そ の独特の操作感が没入感を深めている。モビルスーツ、 キノコ、正20面体などファンタジックな敵がつぎつぎと 出現し、敵の弾や敵本体、壊せない柱に激突するとミス となる。全18ステージ構成でボーナスステージが2ステ ージあり、ここでは敵は出現しない。正義のドラゴン、 ユーライアの背中に乗って木や柱を破壊し、その数が ボーナス得点になる。最終ステージはボスラッシュでエ ンディングを迎える。ステージ17のボスのウイウイジ ャンボは10万点の岩を飛ばしてくるので、ここで粘っ てスコア稼ぎをするのがマニアのあいだで流行した。



→ハリアーは操縦桿を下に引くと上に、

ステージの最後にはボス が登場。巨大なドラゴンや、 隊列を組んだモビルスーツ が攻撃を仕掛けてくる。



★高速ステージでは柱と正20 面体(ピンズビーン)が出現。





可



•使用後に残った部分が落下して、さらに使用可能。<フロック往復>イージー、レベル0の状態で一列だけ溝を作り、レバ -を入れっぱなしにして、左右交互にスライドをくり返すと永久にジュエルが接地しない。

## 1986

ドライフゲーム名作中の名作「アウトラン」が登場、全世界でヒットを 飛ばす。基板作品も『ファンタジー ゾーン』を始めとする多くのヒット 作をリリースし、セガの技術力とセ ンスが高く評価される。一部店舗で プリペイドカードシステムを導入。

#### ドキドキペンギンランド

ACT/2L+28/1人/-/-/1986年1月/SG、M3、SS、im

ペンギンのアデリー君がタマゴをフェアリーの家まで届けるアクション。岩やブロックをジャンプで避け、床を掘り、クマの攻撃をかわして卵が割れないように運んでいく。家庭用の逆移植で、アーケード版はタイマー制。





★パンチ攻撃をするゲンゴウ、卵を割るノソラがライバル。卵は割れやすいので、低い高さから落として運んでいく必要がある。

#### メジャーリーグ

SPT(野球)/T8+ヒッティングスイッチ+48/1~2人/ SYSTEM 16A/1986年1月/—

SYSTEM 16ボード第1弾の野球ゲーム。16ビットCPUのパワーで、自然かつダイナミックな選手の動きを実現している。1画面でバックネット裏と走者のベース付近のふたつの視点で見られる、マルチウインドウシステムを採用。この演出はそれまでのスポーツゲームにはなかったものだった。また、野球ゲームで初めてヒッティングスイッチとトラックボールを使い、斬新で感覚的な操作感を生み出したのも大きな特徴。ゲームはポイント制で、ボイントがなくなるとゲーム終了。ヒットや盗塁などでポイントが増え、三振やエラーでポイントは減っていく。FM音源を使ったサウンドの質の高さ、対戦のおもしろさなどもあいまってロングヒットした名作である。

◆SYSTEM16の能力を活かして、バックネットから見たり、 球場を見下したりと、状況に応 じて複数の視点が選択される。





↑マルチウインドウで走者が見えるなど、新しい演出と質の高いサウンドを実現。時代性を無視しては詰れない野球ゲームだ。

#### ハングオン。k

DRV/HD+AC/1人/SYSTEM E/-/1986年1月/-



おもにキッズを対象として制作された『ハングオン』のミニアップライト筐体バージョン。8ビット基板であるSYSTEM Eボードを使用しているためか、全体的な完成度は低い印象がある。キャラクターや背景スクロール、サウンドなどが本家の『ハングオン』とは異なっている。

◆「ハングオン』と基本的には同じだが、基板そのものが違う廉価版となっている。そのため違う部分もある。

#### ラフレシア

SHT/8L+28/1人/ー/アルファ電子/1986年3月/ー

宇宙獣人ラフレシアとその配下から地球を守るために戦 うシューティング。星の流れる宇宙空間に顔の形をした 敵が多数出現するのが異色。左ボタンで単発のレーザー



を、右ボタンで連続して撃 てるレーザーを発射。黄色 いパワーを取るとM字型の ワイドレーザーを撃つこと ができる。エネルギー不足 でショットが発射不能にな るので、エネルギー源の青 いティアドロップを回収し ながら補充していく。

まめ知識

●コラムズ97<ハイバーモード>2000ジュエルでスタッフクレジットが流れ、終了すると超高速モードがスタートする。 ●コラムスII<ブロック残し>ボーナスステージでタイムアップ直前にジュエルを落とすと、画面上部に残ったままになる。

#### スーパースティングレイ

ACT SHT/8L+2B/1人/-/アルファ電子/1986年3月/

画面下の基地から出撃し、最上部の敵の要塞を破壊する 戦車ゲーム。戦車には耐久力があり、基地に戻ると何度 でもダメージが回復する。基地のまわりには6つの格納

→ 5.WAY、地雷、航空機爆

庫があり、入るとパワーアップの種類が変化。パワーアップの種類が変化。パワーアップは主砲3種からなたつ選んで組み合わせることができる。敵の砲台を少しずつ破壊し、基地に戻ってダメージ回をくり返して進んでいく。

#### スラップシュータ-

SPT (アイスホッケー) /8L+28/SYSTEM E/--/1986 年3月/--

実戦的なプレイが楽しめるアイスホッケーゲーム。ボディチェックでパックを奪い、パスボタンで相手をかわしながら、シュートボタンでゴールを狙っていく。ゲームは3ピリオドで争われ、各ピリオド終了時に負けている



とゲームオーバー。ハ ーフタイムにはチアガ ールショーもある。

◆SYSTEM E基板の実質 的な第1弾。アイスホッ ケーを忠実にゲーム化。 3ビリオド終了時には同 点でもゲーム終了となる。

#### ファンタジーゾーン

SHT/8L+28/1人/SYSTEM 16A/—/1986年3月/ M3、SS、FC、PCE、iM、PC (X68000、Windows)

メルヘンタッチの独特な世界観と斬新なアイデアが光る、シューティング史上に残る大傑作。プレイヤーはオパオパという自機を操り、ファンタジーゾーンを敵の魔の手から守るために戦っていく。敵を倒してコインを回収していき、そのお金でパワーアップを買うことができるのが独特。赤い風船に触れて入るショップでは、スピ

ブ、残機なども売っている。エリアには10の基地があり、すべて破壊するとボスが出現。倒せばクリアーとなり、全8ステージを戦う。ボスのアイデアは斬新で、弾を降らせてくるボランダ、雪玉を撃つポッポーズ、雲の渦を回してくるウインクロンなどがいる。最終面のボスはオパオパの父に住み着いた6匹の虫で、最後の虫を自爆させるテクニックが存在した。Hiro師匠の作曲したBGMも名曲で、ステージごとに名前がついている。

ードが変わるエンジン類、ショットやボムのパワーアッ





をすり抜けてしまい、虫が行き場を失う。を自爆させるテクニック。自機がバイブ◆これがマニアが編み出した6匹目の虫



WAYショットやヘビーボムも有効だ。ンジンとツインボムは基本装備だが、7年ステージフのボカリアス。ジェットエ

思うと、なんと2周目がスタートする。 ネーム入れも終わってさあ席を立とうよ →残機×100万点のポーナスが入り





(緑の惑星)で音楽は。OPA-OPA

っている。ステージーはブラリーフ

●ゴールデンアックス<二度殺し>敵を落として倒すと2倍の得点が加算(死んだ敵は無効)。<三度殺し>ジャンブ斬りで倒して落とすと例外的に3倍の得点が加算。<メ度殺し>敵を倒し着地まえに魔法で攻撃すると、攻撃回数分だけ得点が加算。→

#### カルテット/カルテット2

#### ACT/8L+2B/1~4人/SYSTEM 16A/-/1986年4 月/M3(『ダブルターゲット』)

西暦2086年、宇宙海賊に占領されたスペースコロニーゼロ6"における、私設救援隊カルテットの活躍を描いたアクション。プレイヤーはリー、ジョー、マリー、エドガーの4人で、敵と戦いながら鍵を手に入れて迷路から脱出していく。プレイヤーと同色のアイテムを取ると武器の射程が4段階にアップ。靴(スピードアップ)や時計(敵の動きが止まる)などのアイテムもある。4人同時プレイが可能で、いちばん最後に脱出したプレイヤーは「マリちゃん難しくてわかんな~い」など変なセリフをしゃべるのが有名。時間で体力が減っていくが、ゼロになっても攻撃を受けなければやられない。そのため、緻密な攻略が成り立って1億点プレイヤーも出現した。

→「カルテット」は専用筐体を使い4P同時プレイが楽しめる。その後発売された「カルテット2」(写真下)では2P同時まで可能。



◆射程や移動速度など、プレイヤーの性能はキャラによって違う。アイテムを回収すると各キャラの性能が上がっていく。

#### ロボレス2001

#### SPT(プロレス)/BL+38/1~2人/-/1986年4月/PC (FM-7)

銀河特設リング場で戦う、未来のロボットプロレスゲーム。赤いランプが3個点灯するとド派手な空中必殺技スカイハイをくり出すことができ、リングにヒビが入るという演出もあった。1試合3分で、対戦プレイも可能。





★新旧取り混ぜたプロレス技や人間には不可能な技など、計40種類もの多彩な技をくり出すことができる未来派プロレス。

#### アストロフラッシュ

ACT/8L+28/1人/SYSTEM E/-/1986年5月/M3

ボタンで自由にロボットと戦闘機に変型できるシューティング。侵略された第2の地球、アストロの平和を取り戻すため、敵のコンピューターロボと戦って人工知能を破壊していく。ロボットは3方向に弾を撃てるので攻撃



力が高く、戦闘機 は動きが速く当たり判定が小さい。

◆自機は4段階にパワー アップしていく。各ステージは地上と地下があり、全部で4つのステージから構成されている。

ESPANA CHARLES

#### ワンダーボー

#### ACT/2L+28/1人/SYSTEM I/エスケーブ/1986年4 月/SG、M3、GG

ブック少年が斧で敵を倒しながら進んでいく、横視点のジャンプアクション。プレイヤーには慣性があり、加速ボタンと斧を投げるボタンが兼用されている。タマゴを壊すと斧、スケボーが手に入り、スケボーに乗ると止まれないが操作性は向上。敵の配置が絶妙で、クモ、ハチ、カジキなどの敵と、沈む床、大きな岩、つららなどの障害物が芸術的なまでに組み合わされている。その難度のバランスと緩密なゲーム性はジャンプアクションの最高峰といっても過言ではない。1エリアは4ラウンド構成で、エリアの最後にはボスが登場。最後のエリア8に進むにはドールと呼ばれる隠しキャラをすべて取る必要があり、マニアのあいだで熾烈な争いがくり広げられた。

→障害物を巧みに飛び越し て進んでいく。天使がついて いるときは無敵なので、障害 物にわざとぶつかって点数を 稼いでいくことができた。



◆各ラウンドの最後 にはボスが登場。弱 点は頭で、火の玉を 吐いて攻撃してくる。 攻撃に慣れてしまえ ば難度は低い。



--<バグ復活>2P時に一方がライフ0のとき、他方が魔法を使うと生き残り、ステージクリアーで満タンに戻る。 ●コンフィデンシャルミッション<サイト非表示>CMFロゴを撃って始める。<スコア表示>トリガーを引いてスタートする。

#### SPT (プロレス) /BL+3B/1~2人/SYSTEM 16A、B/サ ンリッ/19B6年5月/M3

ダンプ松本とブル中野の極悪同盟と、ライオネス飛鳥や 長与千種らのクラッシュギャルズがタッグマッチを行う 全女公認のプロレスゲーム。レバーとボタンの組み合わ せで多彩な技を出すことができ、竹刀での攻撃も可能。





★場外乱闘、竹刀攻撃を行うこともできる。初期は当時としては 画期的な、新型筐体であるシティキャビネットで発売された。

SHT/BL+2B/1人/ー/クラール、アルファ電子/19B6年

横画面の縦スクロールシューティングで、登場する敵が 花のデザインなのが珍しい。サクラの編隊や彗星を撃つ と、カッターや護衛機など5種類のパワーアップが出現。 惑星の基地を撃つと破壊でき、基地内に侵入。一定時間



内に破壊して脱 出しないと爆発 に巻き込まれる。

◆スビードアップ、ミ サイル、レーザー、カ ッター、護衛機の5種 のパワーアップがあ り、カッターが強力。

### SPT (アメフト) /BL+2B/1~2人/SYSTEM I/

アメリカンフットボールにシューティング要素を組み込 んだゲーム。プレイヤーはロボットで、アメフトのルー ルに基づきボールをゴールに運ぶ。最初に5つの標的を

10000 (H3) 11740 ð メリカンフッ 撃てるロボッ 200 ントボー

撃つトライアルゲームが あり、得点の多いほうが 先攻となる。3回の攻撃 で防衛ラインを突破しな ければ攻守交代。弾を撃 って敵を蹴散らしながら 走ったり、敵のパスを弾 で止めてボールを奪った りすることができる。

#### ペースポジション

DRV/4L+2B/1~2人/--/太平技研/19B6年7月/-

未来都市を舞台にしたトップビューのレースゲーム。燃 料を消費し、敵車や障害物をウイリーやジャンプでかわ すことができる。燃料はガソリンスタンドで補給するか



飛来するキャラをジャン プで取って補給。オレン ジカーをウイリーで取る とスーパーバリアカーに 変身、敵車や障害物をは ね飛ばして走行できる。 全7ステージ構成で、2面 以降はCPUとの対戦にな り画面が2分割される。

#### エンデューロレーサー

#### DRV/HD(ウイリー可)+AC+BR/スペースハリアーボー ド/-/19B6年7月/M3

長距離走行競技、エンデューロレースを題材にしたオフ ロードのバイクゲーム。『ハングオン』『スペースハリア - 」に続く、体感シリーズの第3弾にあたる。ハンドル を手前にひいて筐体ごと持ち上げるとウイリーや大ジャ ンプができ、坂道やギャップなどの障害を乗り越えてゴ ールへ進んでいく。駆動力を活かすウイリー走行、スリ ップを立て直すカウンターステア、空中で方向転換する カウンタージャンプの3つのテクニックが存在。郊外、 山岳、砂漠、湿原、砂浜の全5シーンで構成されており、 規定時間内にチェックポイントを走っていく。DXタイプ とシットダウンタイプがあり、DXタイプはハンドルが実 車感覚に近く重いため、疲労度もかなりのものだった。



- ●ごんべえのあいむそ~り~くモアイ出現>ステージ1の門をすべて壊すとモアイが出現。モアイを破壊すると1500点加算。 ●ザ、ハウス・オブ・ザ・デッド<隠しコマンド>(コイン投入後に入力。併用不可)"11211S":1P変装、"22122":→

て遊ぶには体力も必要。

DOD TO

#### ガルディア

### SHT/8L+2B/1人/SYSTEM I/コアランド/1986年8

空中と地上をふたつのボタンで撃ちわける縦スクロール シューティング。地上弾のカーソルは発射すると自機の 近くまで移動するのが特徴。それをうまく利用すれば、



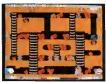
自機の近くにある地上物も破壊することができる。パーツを取得するとパワーアップするが、自機の当たり判定も大きくなり、敵ランクも上がっていく。全4ステージで、2面までは継続プレイが可能。

#### カロリー君vsモグラニアン

#### 回収型ACT/4L+2B/1人/一/太平技研/1986年8月/

フルーツ王国の少年、カロリー君がモグラに盗まれたフルーツを回収するアクション。カロリー調節というアイデアが斬新で、一定時間フルーツを食べないとやせ細って死に、食べ過ぎると動けなくなったり潰れたりする。





↑規定回数内で敵を吹き飛ばすロストハリケーンや爆弾を使うことができる。後半には三度笠をかぶった石松風のモグラも出現。

#### アワトラン

DRV/HD+AC+BR+SL (2MT) /1人/アウトランボード/一, 19B6年9月/M3、MD、SS、DC、PCE、iM、PC (Windows)

アーケードゲームの歴史上、もっともヒットしたドライブゲームの金字塔。赤いクルマに金髪の美女を乗せて、分岐した15コースを走破していく。背景はヨーロッパ調で非常に美しく、レースというよりドライブ感覚で遊べるのが魅力になっている。分岐したコースは16通りのルートを選ぶことができ、いろいろなコースを試す楽しさがある。各ステージは砂漠や巨大な石の門、古い街並、風車のある通りなどの印象的な背景のもと、高低差を3D的に表現しており、それぞれに特色が出ている。ゴールは5つあり、クルマが大破したりトロフィーをもらえた

りとエンディングが異なるのも大きな特徴。このマルチエンディングも当時としてはかなり斬新だった。また、プレイ中には数分に及ぶ長さのBGMを3曲(Passing Breeze、Magical Sound Shower、Splash Wave)から選ぶことができ、どれも勝るとも劣らない名曲である。ゲーム性はシンプルな作りで、2速ギアを使いドリフトなど複雑なテクニックは必要としない。しかしギアを使って路肩を減速せずに走るギアガチャと呼ばれるテクニックが開発され、走りかたのセオリーが大きく変化。スコア争いは長い期間盛り上がりをみせることになった。

→オールドキャピ タルでは夕暮れの 街並がじつに美し く描かれている。



◆筐体が左右に傾くUXタイプのはか、 小さめのスタンダードタイプ、筐体は 動かずハンドルが振動するコックビッ トタイプなどいくつか種類がある。





★コースにより違ったエンディングの演出が楽しめる。

まめ →2P変装、"1212125": 両者変装、"2122115": 1Pソフィ、"1211225": 2Pソフィ、"1221125": 両者ソフィ、処職 "111225": スコア表示。

#### クションファイター

ACT/8L+28+AC+8R/1人/SYSTEM 16A、8/ 1986年9月/M3

バイク、スーパーカー、バギー、ボート、ヘリの5つの 乗り物を乗りわけながら、敵や障害物に当たらないよう に走るゲーム。アクセルでスクロールスピードを調節し、



燃料に注意しながら走っ ていく。シティ筐体の中 央に操縦桿、下にアクセ ルがあり、対空用ミサイ ル、対地用ミサイル、特 殊武器、ジャンプなどを 使うことができる。コー スは分岐点で選択した乗 り物によって変化する。

8LK/パドル+18/1人/-/-/1986年10月/-

シンプルな全32面のブロック崩し。異次元の支配者ゴー ルドギガスを、移動砲台ダブルデッガーが撃破するとい うストーリー。スピードダウン、レーザー発射などのア イテムがあり、出現する怪獣に触れられるとミスとなる。





旳なブロック崩し。▼光沢のあるブロッ4 再燃をうけて発売された イド よるブロック崩しブーム (タイトー アル

#### アレックスキッド ザ・ロストスターズ

ACT/8L+28/1~2人/SYSTEM 16A、8/-/1986年 12月/M3

アレクとステラのコンビが星座を取り戻すために進んで いくジャンプアクション。動きの遅くなる水中や恐竜の 口を避けて進むシーンがあり、独創的な仕掛けと伝説的 な難度の高さを誇る。1周7面構成で、全2周で終了。





↑アイテムはショット、タイム延長、ジャンプ力UP、スピード UP、得点の5種類ある。非常に難しいが全2周クリアーは可能。

#### ギガス MK-Ⅱ

BLK/パドル+18/1人/--/--/1986年12月/

『ギガス』のパージョンアップにあたる続編のブロック 崩し。クリスタルを思わせる透明感のあるブロックのグ ラフィックは健在で、前作と基本的なルールは変わらな



い。おもな変更点として は、ブロックの配置が変 わり、新しいステージ構 成になっているところ。 さらにパワーアップアイ テムの種類が増えて多少 複雑化している。結果的 に各ステージの難度もか なり上がることとなった。

### ACT/4L+28/1~3人/-/パリーミッドウェイ/1986

オオカミ男、トカゲ男、ゴリラ男のいずれかの巨大怪物 を操作して、ビルを壊しまくるアクション。タンクやへ リの攻撃をかわしてビルを完全に破壊するとステージク リアー。逃げまどう人々を食べると体力回復となる。





↑人間が突然変異によって3種類怪物に変身している。オオカミ 男はラルフ、トカゲ男はリジー(女性)、ゴリラ男はラルフ。

### 安定した人気を誇る一大ジャンル セガ・麻雀のすべて

1981年の「ジャンピューター」以降、麻雀ゲームが人気 を呼び、のちに脱衣要素を加えて一ジャンルとして定着 する。セガも決して無縁ではなく、87~89年には『脱子 ちゃん雀荘」、「フォト麻雀」、「スケバン雀士竜子」をリリ

ース。「竜子」はキャラク ターデザインにANO清 水氏を起用し話題になっ た。これらはホワイトボ ード社が開発したが、 92年にはSYSTEM24 の「所さんのま~ま~じゃ ん」を発売している。



用ゲームのイラストも担当 負けるなー魔剣道など家庭 電子のANO清水氏は

●サンパDEアミーゴ<全曲セレクト>身長選択時にマラカスを170センチ以上に合わせて、左マラカス×15。<ランタム> 身長選択時にマラカスをイージーに合わせて左マラカス×15。<エクストラステージ>1曲目をランクAでクリア-

## 1987

セガは『アフターバーナー』を発売、 体感筐体の先駆者、そして王者とし て進化を続ける。他社からも筐体に 注目した作品が出始める。タイトー の『ダライアス』、ナムコの『ファ イナルラップ』、カプコンの『スト リートファイター』などが登場。

#### ダンクショット

SPT (バスケット) /T8+28/1~4人/SYSTEM 168/ -/1987年1月/-

トップビューのバスケットボールゲーム。4人同時プレイが可能で、トラックボールを使って選手を動かしてプレイする。最初はCPUと点差が開いている状態でスタートし、ゲーム終了までに逆転していれば勝利となる。





★スタンド型のスポーティタイプとテーブルタイプの2種類がある。デモシーンでは、ペンゴやカルテットのキャラも登場。

#### ピタゴラスの謎

BLK/バドル+1B/1人/SYSTEM E/ナスコ/1987年1

ピラミッドの謎を解くことがテーマのブロック崩し。50 の部屋があり、ブロックを壊して多彩なパワーアップを 獲得。パワーアップでボールを引き寄せたり速度を落と したりできる。E(アイテム)を取得すると1UP。





◆シンブルなブロック崩しだが、多彩なパワーアップが存に仕掛けられている。後半は所に仕掛けられている。後半は所にない。

#### ファンタジーゾーンⅡ

SHT/8L+28/1人/SYSTEM E/-/1987年2月/M3、FC

セガ・マークⅢ版『ファンタジーゾーンⅡ』の逆移植。 前作と比べ、自機に耐久力があり、ショップがつねに存 在、広がったエリア間をワープするアイテムが加わって いる。ラストボスは自機と同じ性能を持つオバオバ。





★この時代はまだアーケードと家庭用の格差が大きかった時代。 プレイヤー間では正式な続編とは認知されにくかったようだ。

#### タイムスキャナ-

TBL (ピンボール) /2B/1人/SYSTEM 16A 8/-/ 1987年3月/-

時を旅するという設定のビデオ版ピンボールゲーム。コンパネを縦横に動かし、台を揺らすアクションが可能。 火山面やエジプト面など4面がタイムトンネルでつながっており、すべてクリアーすると最終面に突入する。

スペシャルチャンスがある。 すると、1ゲームサービスの すると、1ゲームサービスの 下2画面分の広さがある。フ 下2画面分の広さがある。フ

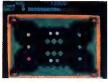




#### パーフェクトビリヤード

T8L(ビリヤード)/8L+1B/1~2人/-/日本システム/ 1987年3月/-

トップビューのビデオ版ビリヤード。レバーでカーソル を移動してショット方向を決め、ボタンでショットする。 複数を同時に落としたり早くクリアーするとボーナス得 点。全32面で、奇抜な形の面や穴が消える面もあった。





◆正式なナインボールと違い順番にボケットへ落とさなくてもいいが、番号順にすべて落とせばパーフェクトボーナスがもらえる。



→<スペシャルステージ>全曲ランクAかつレート98%以上でクリアーする。

●三輪サンちゃん<ボーナスアイテム>ひとつも逃がさずにダイヤを取り続けると50万点、100万点のアイテムになる。

#### ブロックギャル

BLK/パドル+1B/1人/SYSTEM I (タイプB)、SYSTEM II/ビック東海/19B7年3月/-

ステージをクリアーすると女性のグラフィックが見えて くる、脱衣要素が加わったブロック崩し。ブロックには 耐久力があり、ボールを複数当てないと壊れないので難



度は高い。ブロックは ボールが当たるごとに 紫→緑→黄→赤と色が 変化していく。マルチ ボール、ボールのスピ ドのUP&DOWN、2 段ラケットなど数多く のアイテムが存在する。 全部で30ステージ。

#### エイリアンシンドローム

ACT SHT/BL+1B/1~2人/SYSTEM 16A、B/ 19B7年4月/M3、GG、FC

宇宙ステーションでエイリアンと戦いながら、16人の捕 虜を助けて脱出するアクション。おぞましいエイリアン のグラフィックは迫力満点。壁のカプセルを取ると4種 の武器、ボーナス点などが取得できる。全7ステージ。





★爆弾を仕掛けてから救出を始めるというストーリー設定なの で、時間制限が厳しい。主人公はリッキーとマリーの男女ふたり。

#### SDI

## SHT/BL (+1B) +TB/SYSTEM 16A、B/-/19B7年4

衛星を操り敵国のミサイル群を破壊し、自国を守るシュ ーティング。当時話題になったスターウォーズ計画をモ チーフに制作されている。トラックボールでカーソルを 動かして攻撃し、8方向レバーで防衛用シップを操作す る。宇宙空間で敵を倒す攻撃シーンと、ミサイルを撃ち 落とす防衛シーンがあり、前半の攻撃シーンの成績によ り、防衛シーンの難度が決まる。攻撃シーンの難度は非 常に高く、一般の人気は低かったが、マニアはその緻密 なゲーム性に注目。敵を逃さず撃つとパーフェクトボー ナス、特定の場所を撃つと出現するシークレットボーナ スがあり、10年以上続いた熱いハイスコア争いは、伝説 と化している。全11面で、BGMの評価も高い作品。

⇒レバーで敵の攻撃をかわ しながら、トラックボール で撃つ方向も操作しなけれ ばならないので両方を把握 するのが非常に難しい。



←敵は360度 の方向から攻撃 してくる。シー クレットボーナ スは最後には 10万点になる。

#### スーパーハングオン

DRV/バイク型コントローラー+AC+BR+1B/1人/アウトラ ンボード/-/19B7年4月/MD、PC (X6B000、Windows)

名作『ハングオン』の続編となるバイクを題材としたレ ースゲーム。専用筐体(ミニライドオンタイプ)はひと まわり小さくなっている。コースに起伏が加わり、時速 280キロを超えたときにボタンを押すとスーパーチャー ジャーを使えるのが特徴。最高速度は324キロまで上が っていくので、使いどころが完走するためのポイントに なる。 コースはアフリカ(6ステージ)、アジア(10ステ ージ)、アメリカ(14ステージ)、ヨーロッパ(18ステー ジ)の4つから選択可能。ヨーロッパは完走までに10分 程度かかるので、体力とコースの記憶力が問われる。 BGMは"HARD ROAD"、"OUT RIDE A CRISIS"、 "SPRINTER"、"WINNING RUN"の4曲からセレクトできる。



数を表示。現在どこを走

ニライドオンのほか、ライドオ ンとシットダウンタイプが存在。シ ットダウンタイプはコースが異なる。



●ジャイアントグラム2000<隠しキャラ>キャラ選択時にSを押したままにすると右下、左下の選手の下に出現。

●シャカっとタンバリン!<隠しコマンド>(↑、↓:上下選択ボタン、タ:タンバリン。カッコ内は旧バージョン用。モ

#### デンジャーゾーン

SHT/操縦桿 (+28) / 1人/--/シネマトロニクス/1987 年5月/--

ガンナーとなり、敵機を撃ち落とし基地を守る3D視点のシューティング。レーダーで敵を発見して、連射可能な対空ガンと赤外線誘導ミサイルで撃墜。基地のダメージは下部に表示され、ダメージが大き

動かすことができる。
ルで上下左右へ自由に
ルで上下左右へ自由に



くなると核ミサイルが飛来する。



#### コンバットホーク

ACT/2L+38/1人/--/サンリツ/1987年6月/-

「バンクパニック」をベースにしたガンアクション。銃で狙撃し、ビルの中に捕われた科学者を救出する。へりから5階建でビルの側面を見た視点になっていて、が可能。窓は1フロアに3つまで存在し、出現する敵を撃って倒していく。一般人の女性を撃つとミスとなり、爆弾なども出現する。



↑5フロアあり、画面には2 フロアが表示されている。出 回りはかなり少なかった。

#### 時の戦士

ACT/8L+28/1人/SYSTEM II/-/1987年6月/-

迷路状の敵基地内を、モビルスーツで武装したプレイヤーが進んでいくアクション。近距離用のパンチ攻撃と遠距離用の爆弾を発射でき、ブロックを壊すと多彩なフィーチャーが出現。タイムストップを使うことができる。





◆画面はトップビューで、上下左右にスクロールする。ブ 下左右にスクロールする。 迷路状になっている。人気は いまひとつで、出回りが非常 に少なかった幻のゲーム。

#### バレット

ACT SHT/8L×2/1~3人/SYSTEM 168/--/1987年 6月/--

核戦争後に発達した地下都市を占領した敵を倒すため、 フレッドとエミーが活躍するアクションシューティン グ。左のレバーで移動、右のレバーで攻撃方向を決定。 弾はいつでも8方向にフルオートで撃つことができ、群

がるように多量に発 生する敵を爽快にな ぎ倒していく。





#### アフターバーナー

3D SHT/操縦桿 (+2B) /1人/X ボード/--/1987年7 目/--

体感ゲームシリーズの絶頂期に出された3Dシューティングゲーム。『アフターバーナー II』のプロトタイプともいうべき作品だが、スロットルレバーがないため速度変更ができず、難度は少し高めな印象。全18ステージ。





★動きの激しいダブルクレイドルタイプの筐体は大きな話題を呼んだ。2ヵ月あまりで「~II」に変わったので稼動期間は短い。

#### オパオバ

回収型ACT/4L+18/1人/SYSTEM E/-/1987年7月。 M3

『ファンタジーゾーン』の主人公オパオパを操って、画面内に配置されたコインを集めていく回収型アクション。コインを集めてビックウイングやスモッグ、レーザービーム、トップパワーなどのアイテムを取得すること



ができる。6つの ボーナス面を含め た**全26**面で構成。

◆オパオパとウパウパ がファンタジーゾーン へ向かうまえに行う訓 練というストーリー設 定になっている。

#### シューティングゾーン/シューティングゾーン2

GUN/GC/1人/-/-/1987年7月/-

海外MSX用ソフトが内蔵されたガンシューティング。5 つのゲームから選択でき、クレー射撃などが楽しめる。 設定スコアを超えればつぎへ進むが、一定時間で終了。

12月には同じ筐体に8方向レバーと2ボタンを取り付け、新たにマークⅢ版『アウトラン』などを遊べる『~2』が発売された。

で遊ぶことができる。 撃戦の5種から選ん 場、気球の狙撃、銃 ディング、射撃練習





#### ワンダーボーイ モンスターランド

ACT/4L+2B/1人/SYSTEM II/ウエストン/1987年8 月/M3

ブック少年がドラゴンを倒すためにモンスターランドを 冒険するアクション。RPG要素が強く、敵を倒し獲得し たゴールドでアイテムや武器を買っていく。レバガチャ や竜巻きの魔法を使ったゴールド稼ぎが発見され、マニ

アのあいだで稼ぎ が盛り上がった。 全11ラウンド。

⇒バランスのとれた RPGアクションの傑作。 スコアではなく、クリア 一時の残りゴールドでハ イスコア集計された。



#### アフターバーナーⅡ

3D SHT/操縦桿 (+2B) GT+MB) +スロットルレバー/ | 人/ X ボード/ -/1987年10月/M3、MD、32X、SS、DC、FC、PCE、PC (X6800D、FM-TDWNS)

『アフターバーナー』(前ページで紹介)のバージョンアップ版。専用筐体のダブルクレイドルタイプは前後左右に可動する前例のないもので大きな反響を呼んだ。ストーリー設定はA国海軍のパイロットがZ国の包囲を突破し、秘密兵器の情報ディスクを運ぶというもの。多量のスプライトを画面上で拡大縮小表示し、高速3Dスクロールするドッグファイトを実現している。操縦桿を回すことによって360度背景がロールする画面の迫力は圧倒的。プレイヤーはジェット戦闘機を操り、バルカンとロックオンミサイルを駆使して戦闘機を破壊していく。ミサイ



ルの弾数は限られているが、途中で補給することができる。前作に比べ、飛行速度(スクロールスピード)を調節できるスロットルレバーがつき、5ステージが加わって全23ステージになっている。さらにサイト表示が変更され、ミサイルが連射できるようになるなど、その完成度はより高くなった。BGMはギターの音色をサンプリングしており、ロック調の迫力あるサウンドは、当時のプレイヤーに鮮烈なインパクトを与えた。

→敵は前からだけでなく、 後ろからも攻撃してくる。 円を描くように回りなが ら、大量に飛来する敵機の 攻撃をかわして進んでいく。





◆ジャングルやツンドラ、夜のシーンと 多彩な構成。敵が攻撃してこないボーナスステージもある。



◆着陸シーンではバイクやテスタロッサが走り抜ける。



★空中給油シーンでミサイル を補充して新たな戦闘に挑む。

まめ 知識 -

●スカイターゲット<隠しキャラクター>エリア6に隠しキャラクターの、ドラケン、が登場。 発売当時はこれを捜すキャンペーンが行われた。 <ボーナスキャラ>地上ステージの黒い砲台と空中ステージの翼竜をバルカンで倒すと各20万点加算。

#### スーパーリーグ

SPT (野球) /TB+人形型ヒッティングスイッチ+3B/1~2 人/SYSTEM 16B/--/19B7年9月/--

コンパネの人形型ヒッティングスイッチが印象的な野球 ゲーム。ボタンとトラックボールで変化球や高低を投げ わけ、それに対応して人形のバットを上下に動かし打っ ていく。クロスプレーはクローズアップ画面になる。





★バッティングのタイミングに加え、ボールには高低の概念がある。捕手の動きを見ていると投球の高さを見抜くことができた。

#### フリーキック

BLK/パドル+1B/1人/日本システムマザーボード/日本システム/1987年9月/--

サッカーをモチーフにしたブロック崩しゲーム。敵サッカー選手をボールで蹴散らし、画面上部のゴールに球を入れていく。ボタンを押しているあいだ、球をコントロールできるのが特徴。4面ごとにフリーキックがある。

◆全44面だが、難度は非常に のモグラが最大の敵で、誰も のモグラが最大の敵で、誰も のモグラが最大の敵で、誰も





#### ヘビーウェイトチャンプ

SPT(ボクシング)/グローブ型コントローラー×2/1人/ SYSTEM 16B/--/19B7年10月/--

2本のハンドルを握り、上下左右に動かして移動、パン チをくり出すボクシングゲーム。ストレート、フック、

アッパーの撃ち分けが可能で、パンチに合わせて筐体の上部が回転する。4人目 以降は防衛戦となり、10ステージで終了。







#### ACT/BL+3B/1人/SYSTEM 16A、B/-/19B7年11 月/M3、PCE

シンジゲートに囚われた子供忍者を、忍者ジョー・ムサシが救出するアクション。通常面は手前と奥のふたつのラインが存在し、行き来しながら敵と戦っていく。手裏剣を使わずにクリアーすると入る忍ボーナスは有名。





★銃、青龍刀、ナイフ、バズーカ、棒術などの武器を使う敵が登場。全5面で、各面に1回ずつ強力な忍術を使うことができる。

#### サンダーブレード

SHT/操縦桿(+2B)+スロットル/1人/X ボード/-19B7年12月/M3、MD、PCE、ETC

反政府ゲリラの要塞を破壊するため、武装ヘリで出撃す る3Dシューティング。3D面と2D面が交互にあり、 スロ

ットルレバーで3D面は速度、2D面は高度が変えられる。全4面でビル街、ジャングル、洞窟などのシーンがある。

ピード表示がある。
→画面上部に現在位置



#### ソニックブーム

SHT/BL+2B/1~2人/SYSTEM 16B/-/19B7年12 月/-

平和思想グループの戦闘機、ソニックブームが悪の組織と戦うシューティング。赤いパラシュートを取ると護衛機がつき、この数でスーパーショットが3種類に変化。全6面で、背景にペルシャ湾、日本上空などが現れる。





て表示されているのが特徴。 ・ はのある設定の縦スクロール。 ・ 味のある設定の縦スクロール。 ・ 味のある設定の縦スクロール。

まめ知識

●スカッドレースフラス<隠し車体選択>マシン選択時にスタートボタンを押しながら決定する(ボルシェ911 ボンネット バス、フェラーリF40:戦車、ダッジパイパー:猫、マクラーレンF1:ロケットカー)。→

『ギャラクシーフォース』、『パワードリフト』で大型筐体は頂点を迎える。驚異的なロングヒット機種となった『テトリス』が登場したのもこの年で、"落ちものパズル"というジャンルを開拓。また、16ビットの家庭用ゲーム機メガドライブを発売。

#### エンゼルキッズ

ACT/4L×2/1人/一/太平技研、EXAフランニング/ 1988年2月/一

トランボリンを持ったふたりの天使を操作し、別の天使を跳ね上げながら最上部を目指す縦スクロールアクション。マップに配置された風船を割るとさまざまなアイテムが出現する。天使を落とすか敵キャラに触れるとミス。





◆上昇速度が上がるなどの、 ワーアップアイテムもある。 日屋の煙突、キリン(基板堤 は、石黒震一氏)など。

#### カウンターラン

回収型ACT/4L+2B/1~2人/日本システムマザーボード/ 日本システム/1988年3月/—

画面上のアイテムを回収していく「ヘッドオン」タイプのドットイートアクション。バックやターボが可能で、無敵、スピードアップ、1UPなど多くのアイテムが登場する。コースは4種類から選択が可能。全32ステージ。





★パワーアップアイテムはボタンを押して使用。ステージは立体 交差などもあり変化に富んでいる。タイムアタックが熱い。

#### ホットロッド

DRV/HD+AC/1~4人/SYSTEM24/-/1988年3月/

SYSTEM24第1弾のレースゲーム。順位に応じてもらえる賞金やコースに落ちているお金を集めて、ステージ間のショップでパーツを購入し、クルマを改造することができる。全30ステージで最大4人までの同時プレイが可能。





★フロッピーディスクによるソフト供給も話題になった。特殊筐体とテーブル筐体版があり、後者はバドルとボタンで操作する。

#### エースアタッカー

SPT(パレー)/8L+18+T8+タイヤル/1~2人/SYSTEN 16A、B/--/1988年4月/--

独特の操作系が特徴のバレーゲーム。レバーでアタック/サーブ、ボタンでブロック、トラックボールでレシーバーの移動を行う。ダイヤル式のツマミで10種類の戦術を切り替えられる。選択できるチームは全部で6ヵ国。

しで対戦することも可能。 り戦を行う。ブレイヤーどう クを舞台に6チームの総当た フルーが印象的。オリンピッ





#### UFO戦士 ようこぢゃん

ACT/8L+3B/1人/SYSTEMI/ピック東海/1988年6 月/一

異次元に連れてこられた女子高生ようこちゃんが、 もとの世界へと脱出を図るアクションゲーム。サイ ドビューの強制スクロールステージとトップビュー の迷路ステージが存在。迷路ステージではお金を集

めて武器を買える。 ボス戦の前後にはデ モが挿入される。

→横スクロールステー ジでは、UFOをつかま えて乗り込むこともで きる。開発当初は南野 陽子を騒材にしていた。



まめ知識

●スパイクアウト<隠し動作>↑→↓←↑+8: サンキュー。<隠しステージ>:ステージ1-3(ディーゼルタウン表ルート)の前半のストリート左手にあるパスケットコートの扉を3回攻撃すると破壊して中に入ることができる。→

#### ドャラクシーフォース

3D SHT/操縦桿(+28)+スロットルレバー/1人/Y ボード/ -/1988年4月/-

宇宙の悪魔第四帝国の侵略を阻止すべく、ジュノス恒星系を舞台に壮大な空中戦をくり広げる3Dシューティング。武器はバルカンと誘導ミサイルで、スロットルにより加減速が可能となっている。時間とともに減少するエ

ネルギーがゼロになるとゲームオーバー。被弾時もエネルギーが減少するが、1回だけ敵弾を防げるシールドを装備。スーパーデラックス筐体は左右に335度、上下に15度稼動。全4シーン(ステージ)のループ制。



⇒セガ体感ゲーム時代を象 徴する作品。イメージの母 体は「スターウォーズ」。エ ネルギーは敵を倒すかステ ージクリアーごとに回復。





○円が標準とされた。 ○円が標準とされた。

#### 默王記

ACT/8L+3B/1~2人/SYSTEM 16B/-/1988年6 月/MD、PCE

神の娘アテーナーを連れ去ったコーム=ハーマーと獣戦士の戦いを描いたアクション。点滅する敵を倒すと現れる"スピリットボール"を3つ取ると獣に変身、強力な攻撃をくり出せるようになるのがウリ。全5ステージ構成。





◆スピリットボールを取るたびに筋骨隆々になり攻撃力もアップ。 変身する獣は狼やドラゴン、クマなど、ステージによって異なる。

#### ギャラクシーフォースΙΙ

3D SHT/操縦桿(+28)+スロットルレバー/1人/Y ボード/ --/1988年7月/MD、SS、PC(FM-TOWNS)

『ギャラクシーフォース』のバージョンアップ版。シーンがふたつ増えて全6シーンになり、ループ制が廃止された。また、誘導ミサイルは最大4体(パワーアップ時は6体)までの同時ロックオンが可能になっている。





★ゲームスタート時に、シーン1~5からステージセレクトができるようになった。2周目以降はないがエンディングが追加。

#### パッシングショット

SPT(テニス)/8L+ラケット型デバイス/1~4人/SYSTEM 168/--/1988年8月/--

ラケット型レバーがついたテニスゲーム。レバーで選手を動かし、ラケットをタイミングよく指で弾くことでボールを撃つ。シングルからダブルス対戦まで、1~4人での幅広い同時プレイが可能。4種類の難易度が選べる。





#### エキサイトリーグ

SPT(野球)/T8+ヒッティングスイッチ+3B/1~2人/ SYSTEM 168/-/1988年9月/-

画面を上下に2分割し、投手側と打者側の視点に分けた 「スーパーリーグ」の改良作品。登録チームのデータは 当時最新の88年度版を使用。リーグ戦、日本シリーズ、 ワールドシリーズの3モードをプレイすることができる。



◆テーブル筐体での対戦 プレイを重視した2分割 画面が特徴。ドーム球場 を突き破るホームランな ど、派手な演出も追加。

まめ知識

→ここに出現する赤いズボンを履いた黒人の大男を倒すと赤い救急箱 (ライフ全回復) を落とす。

●スパイクアウト ファイナルエディション<隠し動作>"↑→↓←↑B": ThankYou、"↑←↓→↑B: Sorry"、→

#### パワードリフト

DRV/HD+AC+BR+SL(2MT)/1~4人/Y ボード/-/1988 年8月/SS、OC(『鈴木裕GAME WORKS Vol 1』収録)、PCE

スリルとスピード感を重視した、爽快感溢れるバギーレースゲーム。ヘアピンや急勾配、ジャンプ台などが随所にある立体的なコースを猛スピードで駆け抜けていく。

プレイ開始時にA~Eの5ルートから選択 可能で、それぞれ5ステージ構成。3周の ラップタイムを競い、3位以内ならつぎ のステージへ進める。4ステージ以降は マシンが変化し最高速がアップ、より高 速で激しいレース展開が楽しめる。ドラ イバーは12人で性能差はなし。デラック ス筐体の傾きは左右に各20度。のちに発 売された『パワードリフト通信システム』 では最大4人までの通信プレイが可能になり、プレイヤーセレクト画面も一新されている。また、初めてギアチェンジにオートマが追加されている。

◆全25コースはどれ も個性的。4、5ステージになると90度以上 のヘアピンカーブも。





#### スクランブルスピリッツ

SHT/BL+3B/1~2人/SYSTEM 24/-/19BB年10 月/-

全面核戦争後の世界を舞台にした縦スクロールシューティング。フォーメーションボタンで対空と対地のフォーメーションチェンジを行い、スペシャルアタックボタンでオプションを特攻させる。全6ステージのループ制。

まで何回でも特攻できる。 オブションは、破壊される オブションは、破壊される オブションは、破壊される まで何回でも特攻できる。





#### ワンダーボーイ エンスターレア

ACT SHT/BL+2B/1~2人/SYSTEM 16A、B/ウエスト ン/19BB年11月/MD、PCE

『ワンダーボーイ』シリーズ第3弾。ステージ前半はジャンプアクション、後半はシューティングというスタイル(ともに強制スクロール)。ライフ制十残機制で、ライフは敵との接触や時間経過で滅少する。全14ステージ。





★前作よりシューティング要素が濃い。6種類あるパワーアップの効果は10秒。同じものを取り続ければ時間はストックされる。

#### 「ゲイングラント

ACT SHT/BL+2B/1~2人/SYSTEM 24/-/19B8年 11月/MO、PCE

さまざまな特性を持つプレイヤーを使い分ける、戦略性の高い名作アクション。疑似戦闘体験システム"ゲイングランド"制御コンピューターの暴走で、捕虜になった人々を助けていく。固定画面で、敵を全滅させるか上部のEXITから脱出するとステージクリアー。最初は3キャラでスタートし、捕虜を助けると仲間となり、最終的には総勢20人にもなる。フィールドには高低差があり、高い位置の敵は特殊な武器を使わないと倒せない。キャラによって射程や特殊能力が違うので、使う順番を考えながら進めていく。1ラウンドが10ステージで構成され、古代ギリシャ、ローマ、中国、未来の全4ラウンド。ラストボスは、ザエモンの"風の魔法"で秒殺できる。

→建物の上にいる敵はバーバルや マースなどの弓使いやロビーのロケット砲でないと倒せない。





◆ステージ4-Bはバグにより、 敵を全滅できない。それが逆に 戦略性とドラマ性を高めている。

まり知識

) →"↑→・−1B+C:HELP、"↑→・+↑B−C+J":無敵挑発。<ミラーモード>キャラクター選択時にレバーを外側に11回 截 入力。●スペースアタック<1UP>面クリアー後に登場するUFOを撃ち落とす。

#### テトリス

PZL/4L+1B/1~2人/SYSTEM 16A、B、SYSTEM E/ -/1988年12月/—

旧ソ連のアレクセイ・パジトノフ氏が開発した落下型パズルのアーケード移植作品。横10列、縦20列のフィールドに落下してくるブロックを組み合わせ、横のラインをそろえて消していくのが基本ルール。ブロックは色分けされた7種類が存在し、いずれも4つのバーツで構成されている。レバーでブロックの左右移動および高速落下、

ボアップが、緊張感を高めてくれる。さらに落下スピードに比例した曲のテン→レベルに応じて背景も変化していく。





カンストするかというスタイルに発展。なると、いかに少ないライン数でスコア↓オールカンストだけでは飽き足らなく

ボタンで回転を行う。現在落下中のブロックとそのひとつさきのNEXTブロックが判別可能で、これを見ながらブロックを積んでいく行程は単純ながら飽きのこないおもしろさがある。一般客、女性客も巻き込んで大ヒット、その後も非常に長期にわたるロングヒットを記録したパズルゲーム界不朽の名作。タイトル名の"テトリス"は赤ブロックによる4ライン同時消しのことを指し、高得点を得られる。そろえたライン数に応じてレベルが上がり、レベル15で落下スピードが最高速になる。



はプレイヤー間のステイタスでもあった。 999のオールカンストが発売後しばらく サレベル9、ライン999、スコア999

より高い。
さまざまな機種に移植されているが、
はいでもセガ産アーケード版の評価はかなかでもセガ産アーケード版の評価はかないでもでいているが、
する話ものパズル↓ブームの始祖的作



#### ダイナマイトダックス

ACT/BL+2B/1~2人/SYSTEM 16B/-/19BB年17月/-

アメコミ調のグラフィックが特徴の横スクロールアクション。ボタンは攻撃とジャンプで、攻撃ボタンを押しっぱなしにすると強力なぐるぐるアッパーを放てる(全3段階)。石や爆弾、バズーカなど多くの武器が登場。全6



ステージで、ボク シングなどのボー ナスゲームあり。

◆アチャチャ大王にさらわれたルーシーを救うため、ペットのPinとBinが戦うストーリー。ライフ制+残機制。

### タッチセンサーと音声認識を活かした 癒し系デジタルペット『フィッシュライフ』

セガのCG技術はアミューズメント産業以外の分野でも発揮。銀行や病院のロビー等に設置されている"CG水槽"というインテリアがあるが、セガは2000年6月、魚にタッチしたり、音声を発することでコミュニケーションも楽しめるCG水槽「フィッシュライフ」を発売。2001年

2月には、分社化した 新規事業本部から、い けすを泳ぐ魚を通じて 回転寿司を注文する 「タッチでポン!」が 登場。関西の一部店舗 で稼動している。



◆ソフトを入れ替 来しめる「フィッシ がリエーションが なればさまざまな なればさまだまな

まめ知識

◆スペースオデッセイ<隠しボーナス>セクター4のコアを持つ敵の残骸のあいだを通ると200点入る。◆スボーツジャム<全競技選択>ゲームスタート後、競技セレクト画面まえのデモ中に\*↑↓----AB\*と入力。

"激しい可動"から"精密でリアルな挙動"を体感ゲームに求めるようになっていく転換期。『スーパーモナコGP』のディティールがそれを物語る。これに呼応するように、ナムコからは国内初のフルポリゴンレースゲーム『ウイニングラン』が登場。

#### タフターフ

ACT/BL+3B/1~2人/SYSTEM16B/サンソフト/19B9 年1月/--

オーソドックスな横スクロールの格闘アクション。ボタンはパンチ、キック、ジャンプで、ジャンブ十キックで跳び蹴り、パンチ十キックでしゃがむことができる。鉄パイプで進んでいくのが基本。ライフ制で全8ステージ。





↑兵器が根絶された未来でマッスル集団"RP"に捕われた女性を救出すべくアレックスとテリーが闘う。落ちて一発死する場面もある。

#### ラストサバイバー

ACT SHT/4L(+8L回転)+1B/1~B人/Xボード/―. 1989年1月/PC (FM-TOWNS)

擬似3D処理で描かれた5つの島で、財宝をめぐって戦う アクションシューティング。ほかのキャラクターやモン スターからお金を奪ったり、ショップで買い物をしなが ら鍵を集めて脱出する。4ステージ×5島で20ステージ。





◆ライフはタイムも兼ねており徐々に減少する。宝箱を開ければボーナスステージへ。4台の筐体で最大B人同時ブレイが可能。

#### ターボアウトラン

ORV/HD+AC+BR+SL(2MT+1B)/1~4人/アウトランボード/-/19B9年2月/MO、PC(FM-TOWNS)

『アウトラン』の後継作品。フェラーリルックのグルマを操り、彼女を賭けてライバルカーとアメリカ大陸横断レースをくり広げる。爆発的な加速が可能なターボボタンを搭載。全16ステージで4エリアに分かれている。





★オーバーヒート時以外は何回でもターボを使用できる。

#### 1 m 7 11 m +-

SPT(プロレス)/BL+2B/1~2人/SYSTEM 16B/--/ 19B9年2月/MD

よく動く大きなキャラクターが特徴のプロレスゲーム。相手と組んだあと、ボタン連打でパワーゲージを振り切れれば相手に技をかけられる。このとき相手の体力が少なければ大技をかけることができる。全8ステージ構成。





マークで表示されている。
マークで表示されている。
なと戦う。6人目以降はチンピオン戦。7人目以降はチンピオンで目指して8人の3

#### クラックダウン

ACT/BL+2B/1~2人/SYSTEM 24/-/19B9年3月

人類への侵略を開始した人造人間を壊滅させるため、反 乱軍の拠点を破壊するトップビューのアクションゲー ム。マップ上のX印が表示されたポイントを通過し(爆弾 を仕掛ける)、脱出すればクリアーとなる。全4ステージ。





★マシンガンが弾切れした場合はバンチ、キックで攻撃する。特殊兵器のスーパーポムは強力。1ステージは4エリアで構成。



- ●スラッシュアウト<2P~4Pカラー選択>キャラ選択時にSを押しながらB、C、Jのいすれかのボタンで決定する。
  - ●セガスキー スーパーG<フェニックスウェア>視点右+S。<雪だるま>視点左+S。<パーフェクトエンディング>ワー

#### ゴールデンアックス

ACT/8L+3B/1~2人/SYSTEM16B/-/1989年5月/MD、PCE、PC(Windows)

ファンタジックな世界観を持つ格闘アクション。プレイヤーキャラクターは蛮族戦士アックス、ドワーフ族のギリアス、女戦士ティリスの3人で、リーチやモーション等が異なる。それぞれレバーとボタンの組み合わせで多彩な攻撃がくり出せるほか、チキンレッグやドラゴンなどの敵キャラに乗って戦うこともできる。また、キャンプ中や戦闘中に現れる青いシーフを攻撃するとボーションを落とし、これを集めれば魔法を使える。キャラクターによって必要数とレベルが異なり、派手なビジュアルをともなって発動する。ライフ制十残機制で全5ステージ(キャンプを含めると9ステージ)。ゲームオーバー時は、ステージスコアをもとに偏差値で総合評価される。

→敵キャラクターの種類は 少ないが、色違いバージョ ンやドラゴンライダーなど バリエーション豊かで、単 調さを感じさせない。





◆ドラゴンは非常に 強力。エンディング はゲームセンターの 筐体から、キャラク ターが現実に来てし まうというオチ。

#### ジャンボ尾崎のスーパーマスターズ

SPT(ゴルフ) / ヒッティングスイッチ+ダイアル+2B / 1人 / SYSTEM 24/1989年6月 / MD(『尾崎萱道のスーパーマスターズ』として発売)

SYSTEM 24を使い、緻密なグラフィックとゲーム性でロングヒットしたゴルフゲーム。プレイヤーがジャンボ尾崎という設定で、ホール紹介のときにアドバイスがある。ショット時は3D画面になり、まず打つ方向をダイヤルで決定。その後クラブとスタンス(フック、スライスが打てる)をボタンで決め、ヒッティングスイッチでパワーとタイミングを合わせてショットする。グリーン上のカップの位置と風向きは毎回変わるので、その都度ボールのコースを考えることになる。持ち玉制で最初は2個ボールを持っており、パーより少ないとボールが増え、逆なら減る。わざとダフリを打つことで、風やグリーンの傾斜を受けずにチップインさせる攻略法が存在する。

◆ショットのときは3D画面で迫力十分。ラフからの ウッドのショットは、ミートするゲージの幅がなく、 タイミングが非常に難しい。

⇒ホールの最初に、 コース紹介のデモが ある。このときジャ ンボ尾崎がプレイヤ ーにグリーンの紹介 をしてくれる。



#### スーパーモナコGP

DRV/HD+AC+BR+バドルシフト(4MTor7MT)/1~8人/X ボード/--/1989年6月/MD、GG

F1の中でも人気の高いモナコGPをモチーフに制作されたレースゲーム。空気圧を利用した"エアドライブ"と呼ばれる筐体駆動システムや4chサウンドなど、以前のタイトルには見られない本格的な作りが特徴。ステアリングの根元から左右に張り出したプレートでギアチェンジを行う"パドルシフト"を用いた初の作品でもある。プレイ画面はフレネルレンズにより拡大され、実質40インチ以上の迫力を得られる。レースは予選と本選の二段階になっており、予選の走行タイムで本選のスタート順が決定。本選はドライ(晴天)とウェット(雨天)の2コース。各3周ずつで、ドライで3位以内ならウェットへ進める。通信プレイは最大8人でふたつの専用モードがある。

→モナコの街並みをリアル に再現した本格レースで、 当時高人気を誇った作品。 シフトはオートマ、4速、 7速の3種類から選べる





◆完走後、ドライバー ズボイントが3500 以上でスーパーライ センスが授与(ゲー ム内で)。内部メモ リに記録される。

||まめ 知識 →ールドシリーズでラウンド1~3まですべて100ボイントでゴールする。●セガ・ストライクファイター<グリペン選択>ミッション選択時に操縦桿を右回りに2回転。

#### ベイルート

#### ACT SHT/BL+3B/1〜2人/SYSTEM 16B/サンソフト/ 19B9年4月/--

監禁された大統領の娘を救出するためテロリストと戦うアクションシューティング。ショットガン、火炎放射、手榴弾、分裂弾の4種類の武器をリアルタイムに変更でき、それぞれ3段階にパワーアップ。全7ステージ。

→初期状態のライフは2 マス。ゲージ増加やライ フ全回復アイテムもある が、ミスすると残ライフ ゼロの状態で次プレイヤ ーが登場するのが厳しい。



#### フラッシュポイント

#### PZL/4L+1B/1~2人/SYSTEM 16B/-/19B9年7月/

大ヒット作『テトリス』のルールのもと、特定の形に詰まれたブロックの中に存在する"フラッシュポイント"と呼ばれる光るブロックを消していく。全100ラウンドで、スタート時にラウンド1~90をセレクトすることが可能。





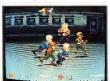
★オールクリアーは至難の業だが、電源バターンが存在した。最終ラウンドはフラッシュポイントで"SEGA"の文字が描かれている。

#### DJボーイ

#### ACT/BL+3B/1~2人/-/金子製作所/19B9年9月/MD

不良グループに奪われたラジカセを取り戻すために、スケボーに乗ったボブとトムが活躍する格闘アクション。 強制スクロールと任意スクロールのステージがあり、パンチやキックを使って敵を倒していく。全5ステージ。





★筐体に設置する小型スピーカー2基を基板とセットで販売。デモやエンディングではデーモン小暮のナレーションが流れる。

#### E-SWAT

#### ACT/BL+3B/1~2人/SYSTEM 16B/-/19B9年1D 月/MD

近未来における特殊部隊と犯罪組織との戦いを描いたジャンプアクション。全5ラウンドで、1ラウンドは3ステージで構成。ラウンド2以降は主人公が警官から強襲装甲機動隊E-SWATS隊員に昇格し、装備が強力になる。





★E-SWATになるとハンドガンがガトリングガンになり、メガボム、マルチランチャー、プラズマ砲の3種の特殊武器を使用可。

#### シャドーダンサー

## ACT/8L+3B/1人/SYSTEM 1B/-/19B9年11月/MD

「忍」の流れをくむジャンプアクション。テロリストと戦いながら各所に仕掛けられた爆弾を回収していく。忍犬で攻撃を行うと敵をひるませ、無防備にすることができる。全4ステージで、ステージ1が3エリア、ステージ2以



降は4エリアで構成。落下する忍者を倒すボーナスステージもある。

◆忍犬が攻撃されると 子犬に。時間経過、爆 弾回収、忍術使用のい ずれかの行動で戻る。

#### ライン・オブ・ファイヤー

#### GUN/GC(+2B)/1~2人/Xボード/-/19B9年12月/

盗み出した新兵器を使うことを余儀なくされ、シープや 高速艇、爆撃機などを乗り継いで敵陣を突破するガンシ ューティング。武装は連射可能なマシンガンと強力なス

ペシャルショット。全8ステージで1ステージは3つのシーンからなる。ステージボスも登場。

→銃撃戦の舞台は砂





まめ知識

●セガツーリングカーチャンピオンシップくエキスパート>スタート時にS、スーム左をコース選択画面まで押し続ける。●セガテトリスくスペシャルポーナス>左回転ボタンのみを使用し、ひたすらモードをクリアーする。

セガは業者向けのプライベートショーでR-360を発表、体感筐体の究極形を見せつけた。『コラムス』、カプコンの『ファイナルファイト』、セイブ開発の『雷電』などがヒット作。任天堂はファミコンの後継機、スーパーファミコンを発表した。

#### ブロクシード

PZL/4L+1B/1~2人/SYSTEM 1B、Cボード/ VERSION/1990年1月/--

『フラッシュポイント』に続くアレンジテトリス第2弾。 自動的に下からブロックがせり上がってくるようになり、 文字の描かれた"パワーブロック"を消すことで5種類のア イテムを使えるのがおもな特徴。対戦プレイも可能。





★対戦プレイ時は、2ライン以上同時消しするとライン数に応じたプロックを送れる。ただし時間による自動せり上がりはなし。

#### M.V.P.

SPT(野球)/4L+3B/1~2人/SYSTEM 16B/--/1990年 2月/--

スタンダードなプロ野球ゲーム。12球団を使えるペナントレース最終戦に加えて、全セチームか全パチームを使ったオールスターゲームも選ぶことができる。ファインプレーやホームランはクローズアップでリプレイ表示。



◆パワー投法による スピードや球威の調節 が可能。ヒット性の当 たりをダイビングキャ ッチしてファインブレ ーにするという特徴的 なシステムもある。

#### ラフレーサー

DRV/パドル+2B/1~4人/SYSTEM 24/--/1990年3 月/--

パドルで操作する斜め見下ろし型のカーレースアクション。ニトロボタンが存在し、これを押すと急加速する。この間体当たりでライバル車を弾き飛ばすことができる。ビットではタイヤやバンパー、ニトロが購入可能。





★操作系や画面構成は「ホットロッド」のテーブルタイプに近い。 雪道やシャッターなどコース、ギミックも多彩。解説者はアヒル。

#### コラムス

PZL/4L+18/1~2人/Cボード/-/1990年3月/MO、GG、SS、GB、GBA、PCE、Zau、Js、PC(PC-8801、PC-9801、X68000、Windows)

横6列、縦13列のフィールド内で、3つひと組で落下する 宝石をそろえて消していく落下型パズル。宝石は全6色 で、同色のものを縦、横、斜めのいずれかに3つ以上並 べれば消える。また、宝石の落下数に応じて魔宝石と呼ばれる光る宝石が出現し、設置場所の下面にある宝石と 同種のものをすべて消すことができる。スタート時にイ ージー、ミディアム、ハードの3種類から選択可能で、 この順で高いボーナス得点が与えられるほか、宝石の初 期スピードが速くなっている。ただし長い目で見ればハ ードがもっとも魔宝石の出現効率がいい。 難易度の上昇 が『テトリス』よりも暖慢で、ルールがわかりやすく長 く遊べることから、多くのプレイヤー層に親しまれた。 →地味ながら「テトリス」 かそれ以上の驚異的なロン グヒット作を記録した。宝 石はつねに縦に3つ並んだ 状態で落下し、ボタンでスラ イドさせることができる。



◆神秘的な雰囲気を 漂わせるタイトル画 面。BGMも独特の 荘厳さがあり、妙に 耳に残る。魔宝石は 画面上端で使用すれ ぱ2回使える。

まめ知識

●セガラリー チャンピオンシップ<超上級コース>プラクティスでマシン選択後、コース選択時にSLを1233'と入力、BR を踏みながら決定する。<エキスパートモード>チャンピオンシップでミッション選択時にSLを1234'と入力。

#### レーシングヒーロー

ORV/HO+AC+8R/1人/X ボード/-/1990年3月/-

ステージ分岐型のバイクレースゲーム。オーストラリア からスタートし、最終的にA〜Dまでの4ヵ国のゴールを 目指す。全20ステージのうち、8ステージ(4エリア)を 走破する。2ステージクリアーごとにルートを選択。





★1エリアは公道ステージとサーキットステージで構成。操作方法はシンブル。ルートの選択はレース中ではなく専用画面で行う。

#### エイリアンストーム

ACT/8L+38/1~3人/SYSTEM 18/-/1990年3月/ MO

通常のアクションシーン、爽快感溢れる3Dシューティングシーン、高速スクロールシーンで展開するアクション。 ボタンはそれぞれ攻撃、前転、エネルギーを消費しての 全体攻撃。複数のステージに分かれた全6ミッション構

成でプレイヤーキャラクターは3人。スコアは5人の審査員による採点方式。

→デモではエイリアンが 出現するや、トレーラー のロゴが"BURGER"か ら" BUSTER"に変化。



#### G-LOC

30 SHT/操縦桿(+2B)+スロットルレバー(+1B)/1人/Yボード/--/1990年5月/MO、GG

『アフターバーナー』シリーズに続くドッグファイトシューティング。ゲームシステムは持ち時間制で、一定時間内に規定数の敵機や敵艦を撃墜すればミッションクリ

アーとなり、つぎのミッションへ進める。武 装は連射可能なバルカンガンと弾数制限のあ るロックオンミサイル。スロットルレバーで スピードの調整を行えるが、付属のボタンで アフターバーナーを吹かして急加速ができ る。操縦桿を逆側に大きく振ることでロール シザースも可能。視点はコックピットからの もので、敵機の銃弾を受けると画面にヒビが 入る。背後を取られたときのみ戦闘機全体が 映るリアビューに変化する。コースは初級、中級、上級の3つで、各9、13、17のミッションで構成。初級のみスロットルレバーを使用しなかったり、コースによって操作感覚が異なっていたりと、内容にはかなりの差がある。

▶加算タイムは残ミサイル に比例。前半でタイムを溜めないと後半が厳しくなる。





#### ボナンザブラザーズ

ACT/8L+2B/1~2人/SYSTEM 24/-/1990年6月/ MO、PCE、PC(X68000)

悪徳銀行やにせ札造幣所に忍び込み、警備員を銃で気絶させたり物陰に隠れてやり過ごしながら、3分以内にすべての宝を取って脱出するアクション。上下二分割された両面と、CG調のグラフィックが特徴。全12ステージ。





↑正義のスパイ、ロボとモボが悪事の証拠品を盗み出す。仕掛け も多彩。のちに世界観は『タントアール』シリーズに継承される。

#### マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー

ACT/8L+28/1~3人/SYSTEM 1B/—/1990年8月/ MD

マイケルジャクソンが主人公の斜め見下ろし型アクション。ダンスマジックを使うとスポットライトを浴びて踊りだし敵全体に大ダメージ。パブルスを取るとサイボーグに変身できる。全5ラウンドで1ラウンドは3ステージ。





↑通常攻撃のオーラはボタン押しっぱなしで射程が伸びて威力が上がるが、溜めすぎるともとに戻る。子供たちを助けるのが目的。



●セガラリー2<隠し車体>マシン選択画面で、サイドブレーキ+ビューボタンでセリカGT-FOUR、デルタHFインテグラー レが使用できる。<隠しルート>超上級コースの最終コーナーにあるふたつのバイロンを手前から倒すと、手前のストレート・

#### コラムスⅡ

#### PZL/4L+18/1~2人/Cボード/-/1990年9月/SS

新たに対戦が可能になった『コラムス』。1P時は光る宝石を消していくステージクリアー型のフラッシュコラムスをプレイ。2P対戦では4個以上の同時消しや連鎖消しで相手のフィールドをせり上げることができる。魔宝石

は従来のタイプのほか にフィールド下降、敵 フィールド上昇の3種 類から任意に選べる。

⇒1P時は全消しを狙う詰め 将棋的なボーナスステージ も存在。対戦時の魔宝石は 異なるブロックで構成され ており、3種から選択可能。



#### オーライル

## ACT SHT/8L+38/1人/SYSTEM 168/ウエストン/1990年10月/一

トップビューの任意縦スクロールステージと、3D視点の シューティングステージを交互にくり返して進んでいく タンクゲーム。トップビューステージではエネルギーを 消費してバリアを張ることができる。また、オプション



を追尾させて地上の敵 に特殊攻撃を行うこと も可能。エネルギーは アイテムで回復する。

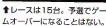
◆3Dステージは3列の横移 動が可能。特殊攻撃ボタン で方向転換。通常ステージ は地形構成が凝っている。

#### GPライダー

#### DRV/H0+AC+8R+S8(6MTorAT)/1~2人/Xボード -/1990年10月/GG

500ccパイクのワールドグランプリを題材としたレースゲーム。セガのバイクレースで通信対戦ができるのはこの作品が初。コースはオリジナルで、予選でまず1周し、その順位で決勝4周のスターティンググリッドが決まる。







#### 硫毡

#### PZL/4L+18/SYSTEM 168/1人/サクセス/1990年10 月/GG、PCE、PC(PC-8801、X68000)

5×5のフィールド上部からトランプのカードを落とし、 縦、横、斜めのいずれか一列でポーカーの役を作るパズ ルゲーム。合計点数がノルマに到達すればステージクリ アーとなる。斜め方向で作った役は2倍の得点が加算。





↑89年にログインソフトから発売された、同名のパソコン用ソフト(PC-8801mk II SR以降)のアーケード移植作品。

#### サンガーフォーフ 40

## SHT/8L+3B/1人/Cボード/テクノソフト/1990年12月/MO(「サンダーフォース皿」の逆移槽)、SS、SFC(「サンダースピリッツ」として発売)

MDの人気シューティング『サンダーフォース』』』のアーケード版。5種類の武器を使いわけて全8ステージを戦い抜く。MD版の氷ステージをカット、代わりに隕石ステージが追加。グラフィックも一部変更されている。





↑MD版よりも出現アイテムが多く、敵の耐久力も低い。高速スクロールステージは『サンダーフォースIMO』的にアレンジ。

#### レーザーゴースト

#### GUN/GC/1~3人/SYSTEM 18/-/1990年12月/

魔界のボスが連れ去った女の子を救出するため、街の便 利屋3人組がレーザーガンでゴーストを繋ちまくるシュ



ーティング。ゴーストは不気味かつ大胆に、動き回って襲ってくる。 3人同時プレイが可能な特殊筐体で左右にシートがついている。



◆中央のプレイする。

まめ知識

→に入り口が出現。制限時間内にバイロンをいくつ倒せるかを競うボーナスゲームが遊べる。

●ソニック・ザ・ファイターズくスーパーソニック使用法>CPU戦でソニックを選択、ステージ9のメタルソニック戦ラウー

『ラッドモビール』や『タイムトラベラー』など個性的な作品を発売する。メガドライブからはソニックが誕生した。また、カプコンの『ストリートファイターII』がムーブメントを巻き起こし、"対戦"がゲームセンターのスタンダードとなった。

#### A.B.コップ

DRV/H0+AC+1B/1人/Xボード/エイコム/1991年1 月/-

エアバイクに乗った警官を操作して、逃走中の犯罪者や モンスターを逮捕するという、一風変わったバイクゲーム。体当たりをくり返してザコを減らし、ボスのマシン をクラッシュさせればステージクリアー。全6ステージ。





↑アイテムを消費して強力なジャンプアタックを仕掛けられる。
フルスロットルをす速くくり返すとターボも可能(制限なし)。

#### クイズ宿題を忘れました

QUZ/4L+1B/1~2人/SYSTEM 24/-/1991年2月/ SS

ランドセルをしょった少年少女が主人公のクイズゲーム。ゲームスタート時に生年月日の入力画面があり、ここで入力した時代に合わせた問題が出題されるのが特徴。ゲームはスゴロク形式で進行する。縁日風のくじび

きやカエルレース などのボーナスス テージがある。ク イズは5択で出類。

⇒SYSTEM24では初 のクイズゲーム。全体 的にノスタルジックな 雰囲気が漂っている。



#### ラッドモビール

ORV/HD+AC+BR+2B/1人/SYSTEM 32/-/1991年 2月/SS (『ゲイルレーサー』)

SYSTEM 32第1弾のアメリカ大陸横断レースゲーム。半 透明処理やぼかし機能により、雨、霧、稲妻などの自然 現象をリアルに表現。ワイパーボタンとヘッドライトボ

タンがついており、雨天や夜間 に使用すれば視界をよくするこ とができる。全20ステージ構成。





#### 1ットン

SHT/8L+2B/1人/SYSTEM 16B/サクセス/NP、PCE、PS、PC(X68000)

魔法使いコットンが妖精界の平和と大好物のWILLOWのため、闇の魔物と戦う横スクロールシューティング。4色のクリスタルでパワーアップしたり、特殊攻撃を放つことが可能。ショットは対空と対地。全6ステージ。





★コミカルな世界観が人気を呼んだ。出撃時のセリフ「いっくぼ ~ん」が印象的。お茶を回収するボーナスステージが存在する。

#### クラッチヒッター

SPT(野球)/8L+3B/1~2人/SYSTEM 18/--/1991年5月/--

プロ野球選手を実名で使用した野球ゲーム。選手紹介にはひとりずつ描かれた顔のイラストが使われており、フォームはクセまで忠実に再現。日本シリーズとオールスターゲーム、12球団対抗トーナメントの3モードがある。





↑ファインブレーが出るとアップでその姿を捉える。ホームランを打ったときもコマ送りでリプレイ表示されるなど、演出は派手。



→ンド1まで1回も負けずに進む。メタルソニック戦のラウンド2でハイバーモードを発動するとスーパーソニックに変身する。 ◆タッチ・デ・ウノー! <女の子選択>タイトルロゴの指をタッチ後、4姉妹のいずれかをタッチしてコインを投入する。 →

#### トライクファイタ

3D SHT/操縦桿(+28)/1人/Yボード/第二AM研究開発部/ 1991年6月/MD、PC(FM-TOWNS「アフターバーナーIII」)

『G-LOC』の改良作品。制限時間内のミッションクリア 一形式を廃止し、全15ステージの残機制にシステムを変 更。ロックオンミサイルの弾数制限、アフターバーナーに

よるオーバーヒートもない。敵機 の攻撃も激しくなり、爽快感と

スピード感がより増している。





#### イナミックC.C

SPT(ゴルフ)/ヒッティングスイッチ+ダイヤル+28/1~2 /SYSTEM 24/第三AM研究開発部/1991年6月/MD

ポリゴンの手法を導入し、3D処理によってリアルな状況 設定を再現した本格ゴルフゲーム。グリーン上の傾斜や 起伏はワイヤーフレームで表現され、パットラインが直 感的に理解しやすくなっている。システム24第9弾作品。





↑操作系は「ジャンボ尾崎のスーパーマスターズ」と同じタイプ を採用。ボールがクローズアップされる演出もたびたび登場。

ACT/8L+2B/1~4人/SYSTEM 1B/第三AM研究開発 部/1991年7月/-

最大4人同時プレイが可能な、奥行きのある横スクロー ル格闘アクション。ボタンは攻撃とジャンプで、同時押 しすることで固有の大技がくり出せる。またダッシュ中 にボタンを同時押しすれば必殺技になる。全7ステージ。



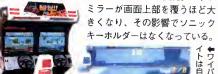


↑プレイヤーキャラクターはガンホー、F.F.、キング、バスター の4人。2Pバージョンと4P<mark>バー</mark>ジョンがあり、後者が難しい。

#### ラッドラリー

DRV/HD+AC+BR+SL(2MT)/1~4人/SYSTEM 32. /1991年7月/

ツインキャビネットタイプの『ラッドモビール』。通信 対戦が可能で、コースは3ステージ構成の4種から選べる。 操作系は5速オートマから2速マニュアルに変化。バック



#### スパイダーマン

ACT/8L+2B/1~4人/SYSTEM 32/-/1991年9月/

スパイダーマンらがDr.ドゥームに奪われた賢者の石を取 り戻すために戦う格闘アクション。奥行きのあるビッグ モードと、サイドビューでキャラが小さいワイドモード が随時入れ替わりながら進行する。全14ステージ構成。





↑4人のアメコミヒーローが大暴れ。セリフがフキダシ表示され るなどの演出も。ワイドモードではいろいろな場所につかまれる。

LD/4L+2B/1人/LD/-/1991年10月/

凸面鏡を使用した特殊な筐体を用いることで、立体映像 を実現したアクションゲーム。さまざまな時代を渡り歩 き、画面の指示に従ってす速くコマンドを入力して話を 進めていく。ゲーム画面はレーザー

ディスクの実写映像を使用している。

コスチュームで登場する 人公 は時代に合っ







<アイ>上記コマント入力後にしばらく待つと隠しキャラのアイが登場。アイにタッチしてからコインを投入する。 ●ターボアウトラン<煙出し&ギアガチャ>「アウトラン」参照。路層に入り過ぎるとクラッシュ。<ギアガチャ2>直線

#### レールチェイス

GUN/操縦桿(+1B)/1~2人/Yボード/第三AM研究開発部 1991年9月/-

アンデスの山奥にある麻薬組織ハーンのアジトか ら、インカの秘宝"アンク"を奪回した主人公がト ロッコで脱出を図るガンシューティング。トロッ コの挙動を再現したマジカルベンチシートを採用 し、ハイスピードでレール上を走行するゲーム展 開を迫力あるものにしている。画面上にはサイト が表示されており、設置された砲台や追手を攻撃 できる。ゲームの舞台は洞窟や渓谷で、数多くの 分岐点が存在する。画面上部には敵トロッコとの 距離が表示されており、追いつかれるとゲームオーバ ーとなる。1P側、2P側で撃てる敵や砲台が限定されて いるため、1クレジットでのクリアーは理論上不可能。



#### F1エキゾーストノート

DRV/HD+AC+BR+バドルシフト(6MT)/1~2人/SYSTEM 32/第二AM研究開発部/1991年11月/

SYSTEM32を使用したオーソドックスなF1レースゲー ム。オリジナルサーキットを4周してラップタイムと順 位を競う。アクティブスピーカーを搭載しており、エン

ジン音などのサウンドが迫力 あるものとなっている。ギブ





#### スティールタロンズ

3D SHT/操縦桿(+2B)+フットコントローラ+1B/1~2/ -/アタリ/1991年11月/MD

米国アタリゲームズが制作したガンシップのフライトシ ミュレーターゲーム。ポリゴンで空間を表現し、自由自 在な操作、視点変更が可能。攻撃は対空と対地に分かれ、

フットコントローラで左右のロールを行 う。全12ミッション。2P時は協力、対戦

2台搭載 チモ されている



QUZ/4L+1B/1~4人/SYSTEM 24/-/1991年12 月/SS

『クイス宿題を忘れました』の続編にあたるクイズゲー ム。過去から戻れなくなったという設定で、タイムマシ ンの部品を回収するためにクイズに答えていく。新たに ドク博士とロボットのスクーターというキャラクターが

登場。前作同様、 スタート時に入力 した生年月日で出 題傾向が変わる。

→最大4人までの同時ブ レイが可能になった。ク イズの出題形式は5択か ら4択になっている。



ACT/8L+2B/1~2人/SYSTEM 16B/ウエストン 1991年?月/PCE(『クレスト·オブ·ウルフ』)

オーソドックスな構スクロールの格闘アクション。麻薬 密売組織M.I.D.にさらわれたキャサリンを助けるため、 麻薬捜査官のポールとボビーが敵の本拠地に乗り込む。

ボタンは攻撃とジ ャンプで、同時押 しで無敵の必殺技 を出すことが可能。

→技数は少ないが、攻 撃ボタンを連打するこ とでコンビネーション に変化する。左右への 投げわけも行える。



・またはゆるいカーブで、ギアをす速くガチャガチャやりながらハンドルを左右に大きく切って蛇行すると、通常よりも早く 走れる。<整備失敗>バーツ選択時にブレーキを使用すると横にクルマが現れ、整備されるが壊れるデモが入る。



## セガカラー=ブルー からの脱却を目指して。





#### 外? セガ入社後しばらくは メダルゲームの企画として活躍

小口さんはいつセガに入社されたんですか。

小□ '84年入社だね。アーケードでいちばん最初にやっ たのがメダルの『スーパーダービー』。もともとギャンブ ルとかメダルゲームが好きで、競馬も大学時代死ぬほど やっていたから(笑)。『スーパーダービー』は、ほかにや る人間がいなかったから、当時の上司といっしょに初め て本格的に関わったのかな。このころからメカトロもあっ たんだけど、当時はみんな掛け持ちで仕事をやってて、 企画が誰で、設計が誰、機械が誰でというのが決まって いたわけじゃない。手が足りないからちょっと手伝ってよ、 みたいな感じで。いまみたいにプロデューサー、ディレク ターみたいな責任体制がきっちり決まっていない時代で。 セガ全体の開発スタッフみんなで作り上げていたという 感じ。いまはアメリカ的に自分の仕事の領域って線引きし ているけど、昔は線引きなんてぜんぜんなくて、僕自身 ドット絵を描いたこともあるし、たとえ企画でも手が空 いてる人がやるって感じでさ。

このころセガの方針が、開発を充実させようってことで、84年入社の僕らの時代からいきなり大学卒を100人とか200人取るようになったんだよ。いまだったらすぐ各開発スタジオに配属させられるんだけど、僕らの世代は幹部候補生として入って、ひととおりいろんなことを勉強させられた。僕は企画で入ったんだけど、そのころは企画とかプログラマーとかグラフィックとかが完全に分かれ

ていなかったから、入ってまず全員プログラマー研修。僕もプログラムをやって、アセンブラ研修ではZ-80 (8ビットのCPU) を使ってた。だから我々の世代は全員Z-80のアセンブラはやっている。まだZ-80のアセンブラだけは覚えてる(笑)。でもC言語はまったくわ

からないけど。その研修で3ヵ月くらいの期間を与えられて、研究課題でゲームを作ったんですよ。

僕自身、プログラムは大学時代に少しやった程度のレベルで、プログラマーになるつもりもないからいい加減にやってたんだよ。ふつうの人はたいてい黒のバックに何かオブジェクトが動いていて、弾を撃って当たったらそれを消して得点が上がるとか、ドットを消していくタイプだったり、そのくらいのレベルだった。僕も射的のゲームを作ったんだけど、そのときに同期の中裕司(ソニックチ

# 小口久雄

## Hisao\_Koguchi

#### Profile

株式会社ヒットメーカー代表取締役社長。1984年セガに入社、企画としてメダルゲームの『スーパーダービー』や『ワールドビンゴ』を制作。のちに『スーパーモナコGP』、『ヘビーウエイトチャンプ』など多岐にわたる作品を手がける。1993年、第三AM研究開発部部長に就任。1996年、開発部署が統廃合され第三ソフト研究開発部に名称変更。2000年、開発部署の分社化にともない独立。社名をヒットメーカーとする。

## Hitmaker ALL ARCADE GAME LIST

タイトル数の豊富さもさることながら、「バーチャロン」シ リーズや「トップスケーター」などを見ると、まったく新 しいジャンルへの挑戦がつねになされていたのがわかる。

ーム代表取締役)だけ背景がソフトスクロールしてるんだよ(笑)。そのころからあいつは飛び抜けてたね。僕はプログラマー志望じゃないからいいんだけど、なんだこいつはって(笑)。あのときはびっくりした。

人をたくさん採って、上場も果たして、うまくいった時代だよね。当時はずっとセガが技術的なことでアーケードに関しては独壇場で。そのころ僕は『ワールドダービー』とか『ワールドビンゴ』とか大型のマスメダルゲームを作っていて、そのあいだに裕さん(SEGA-AM2代表取締役)が大型筐体ゲームを作っていて、セガが体感ゲームを基盤にして大きくなったっていう経緯があるよね。

― メダルゲームをやっていたというは驚きですね。

小□ そう。ずっとメダルゲームをやっていた。僕のセガ の前半戦はずっとセガのメダルを作っていたね。フリート ラックの 『ワールドダービー』 もやってて、これがやっぱ りいちばん思い出深いんだよね。開発に3年くらいかけ たのかな。僕が企画で、ハード研の矢木さん(ハード研究 開発部部長) がフリートラックの部分を作っていて、馬の 下部のキャリアだけでも1年くらいかかったのかな。僕は ゲームのほうの企画を考えていた。どうやったらおもしろ くなるだろうかって。この当時のショーの競馬新聞みた いなチラシの文章も僕が書いたんだよ。そのころは企画 がそんなこともやってたんだよね。でもショーで初めて 『ワールドダービー』を出展したときは、ウリがフリートラ ックなんだけど、ショー前日の12時くらいまでキャリア の整備ができなくて、あと12時間でどうしようって。けっ きょく馬の走ってる下の部分に厚紙立てて、馬を誘導し て何とかその場を凌いだ(笑)。



#### 価100円からの脱出を つねに求めた90年代

本格的にビデオゲームの企画に関わったのは、『スーパーモナコGP』ですよね。

小口 そう。『スーパーモナコGP』では初めてギアチェンジにパドルシフトを採用したんだよ。ハンドルから手を離

させずにシフトチェンジさせたいっていうのがあって、そのころメカトロ研の吉本(メカトロ研究開発部部長)が「こんなのがあるよ」って当時F1で使われはじめたパドルシフトを持ってきて、じゃあそれでやってみようと。

業界初としては、画面内にバックミラ



1991 D.D.クルー

1991 レールチェイス

1992 ウォーリーをさがせ!

1993 タイトルファイト 1993 ダーク・エッジ

1993 ソニック・ザ・ヘッジホッグ

ーを表示してさ。このゲームが出たあとは、ほかのメーカーも後ろが見えるミラーを画面内に置いたりしてたね。最初はバックミラーを小さく作ったんだけど、"後ろのクルマに抜かれないようにするゲーム性"にしたかった。後ろのクルマとのやりとりをゲーム内で表現したかったから、思い切ってバックミラーを大きくして。その考えは当時プレイヤーに、けっこう受け入れられたと思いましたよ。でも第1コーナーをある一定の角度以上で入って壁にぶつかると、一瞬でゲームオーバーになったり、問題もあったけど(笑)。

このころって本当にいろんなものをやってたよね。『ダーク・エッジ』では、疑似で3Dを表現して、でも2Dだったからすべての方向からの攻撃を描き起こすのが大変で大変で(笑)。ベンチシートの『レールチェイス』を作ったりしてたね、このころは。

『ル・マン24』は惜しかったんだよな。もともとル・マンって耐久レースだし、地味なものじゃん。でもフリーイン・フリーアウトで、いつゲームに入っていいし、いつ抜けてもいいっていうゲームシステムを採用して。当時の責任者にはそれだけを実現させろって言ってあった。そのころから100円を入れてゲームが始まって、じゃなくてもっと自由な感覚でやらせたかったから。いつでも入れて、ゲームをやめたくなったらやめられる、という感じのゲームをあの当時から作りたかった。フリーインのために制約が生まれちゃってうまくいかなかったけどね。3分100円という時代だったから、耐久レースをうまく表現できなくて。3時間くらい通しで遊ぶとおもしろいんだけどね(笑)。

100円っていうのを対価にしちゃうと、表現できなくなっちゃうっていういい例になっちゃったのが、この『ル・マン24』と『ジャンボ! サファリ』だね。『ジャンボ! サファリ』も、もう少し広大なフィールドの中でいろいろな動物を自由にサバンナを駆け回って、ふたりで協力して追いつめていったり、新しい動物を発見させたかった。作るまえはそういうイメージをしていたんだけど、3分100円が前提で、しかもいっぱい動物を捕まえさせないと気持ち

よくないから、ああいうゲーム性になっちゃった。そういった3分100円という対価の制約を外していったら、新しい遊びがもっといっぱいできると思う。その制約の中だと、なかなか遊びの幅が出せないから。

いいゲームだと思ったんだけどいまい





## 毎回何かしらの 新要素を組み込んで 新しいチャレンジを していたから。

ち売れなかったのが『CRACKINI DJ』。ちょっと敷居が高すぎたのかな。ギターの音ゲーなんかは弦のところに3つスイッチがあって、それを押さえれば気持ちよく演奏できるんだけど、『CRACKINI DJ』の場合は自分でうまくできるかどうかは、プレイしている人のセンスにかかってくるわけ。そのころDJの本質を探ろうとして、本物のマシンを社内に置いていたんだけどね。

そのころはちょうど音楽ゲームが流行っていて、上の人から「小口、なんか音楽ゲームを作ってくれよ」って言われて作った側面もあって。同じようなゲームは絶対作りたくなかったから、最終的に製品になるまで2年くらい時間がかかっちゃってさ。で、発売したころは音楽ゲームが下火になっていて。ヒットを創り出す自信を、俺も裕さんも中も持ってるから、できないことはないと思っているんだよ。あんなゲームを作れと言われればやります。でも全部が成功とは言えないんだよね。

それに対して自分で作りたいって言ったものに対しては、自分で責任取らなくちゃいけないから、こっちも意地になる。『バーチャロン』にしろ『ダービーオーナーズクラブ』にしろ、当時会社からはやめろといわれたゲームなんだよ。でもゴリ押しで開発して、成功した。

最初の『バーチャロン』のときは、俺もまだプロジェクトに関していろいろ言ってた時期で、あのときは元上司の鈴木久司さん(セガ執行役員)にこんなのは売れないって反対されたんだよ。でもそのとき、当時社長だった中山社長が「小口があれだけ言っているんだから」ってあいだに立ってくれて。当時は怒り役だった中山さんなのにね。

『ダービーオーナーズクラブ』のときも、「なんでメダル

じゃないんだ」ってさんざん言われて。その当時から3分100円とかじゃなくて新しいアーケードの形を作りたくて、そのために『ダービーオーナーズクラブ』を作ったんだけど、売れた途端みんな俺が言ってたことを言い出して(笑)。理解されたからよかったけど。

ーー ヒットメーカーのゲームって、本当にバリエーション豊富というか、バラバラという印象ですね。

小口 同じようなゲームがないのは僕自身、企画出身だということもあるし、同じようなゲームを作ってもおもしろくないという考えもあって。実際いまは、分社して本当にやりたいことをやってるし、スタッフにもやりたいことをやらせてあげたいというのはある。でも『クレイジータクシー』とか『パワースマッシュ』とか、プレイヤーに求められているものも作らないと、という考えもある。そこから見える安定した収支というのも一企業として考えていかなきゃいけないわけで。そこを考えるとセガの一部署だったときって本当に好きなことができたし、いろんなものを作れたから、それはそれでよかったのかも。

## 好

#### きなゲームはうちのゲーム! トップを走ってきたからこその言葉

--- いちばん印象に残っているゲームはなんですか。

小口 やはり 『スーパーモナコGP』 は思い出深いね。フリートラックを実現した 『ワールドダービー』や 『ヘビーウェイトチャンプ』 もそう。3研になってからだと 『トップスケーター』がかなり思い出深いかな。 菅野 (ヒットメーカープロデューサー) と組んでやったやつだと 『クレイジータクシー』 もそう。細かい話になっちゃうけど 『クレイジータクシー』 ってロケテストの1週間くらい前までおもしろくなくて、内部の担当者が本当どうしようってなっていたんだけど、まぁなんとかなっちゃうっていうか (笑)。

でも、すべて思い出深いなぁ。毎回何かしらの新要素 を組み込んで新しいチャレンジをしていたから。

#### Hitmaker 1996 電脳戦機パーチャロン 1996 ファンキーヘッドボクサーズ 1996 ガンブレードNY 1994 ジュラシックバーク 1996 デカスリート 1994 ハードダンク3on3 1996 ラストブロンクス/東京番外地 1994 ボトボト 1997 トップスケーター 1994 ドラゴンボールZ V.R.V.S 1997 ロストワールド ジュラシックバークⅡ 1994 スターウォーズ 1997 ル・マン24 1995 セガラリー・チャンピオンシップ 1997 ウインターヒート 1995 ばくばくアニマル 1998 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム 1995 セガネットマーク 1998 ダートデビルス 1995 レールチェイス2 1998 マシカルトロッコアドベンチャー 1995 マンクスT.T. 1998 L.A.マシンガンズ

セガ全体となると『バーチャファイター2』だな。『バーチャ』シリーズは『2』がいちばんおもしろかった。あれは家でもサターンでやったもん。『アウトラン』もよかったかな。音楽を選べるところが、すごく新しかったし曲もよかった。

セガ以外だと、キャラクターとか世界観とか全部あわせて考えると昔のナムコのゲームがよかったかな。『ゼビウス』なんていちばんよかったよね。『リブルラブル』も操作は難しかったけど、キャラクターとかトータルのゲーム性、サウンドもすごくよかった。セガはその当時あんまりかっこよくなかったから(笑)。いま僕らの世代でまだゲームを作っている人間って、当時のナムコの影響力が大きいような気もする。

そんな中でも『アウトラン』は当時あか抜けた感じがしてかっこよかったなぁ。いまのヒットメーカーテイストにも通じていると思う。ゲームの色でいったらセガの青じゃなくて、ちょっとオレンジがかった感じがするね。でも当時の体感シリーズは、やる人はやってたけど、やらない人は見てるだけっていうか、プレイ料金もちょっと高かったし。『ギャラクシーフォース』が300円で、R-360も高かった。R-360で思い出深いのが、当時メカトロの吉本が別館の屋上でR-360の実験用の樽を転がしてて、僕もその中に入ったことあるよ。屋上から落ちそうで怖かった(笑)。

やっぱり好きなのは三研時代からの自分のところで作ったゲームだな。なぜかっていうと、作りたいものを作っているからね。昔から、セガの青のイメージじゃないものを作りたかったんだよね。自分のカラーとして、もうちょっと違う色、自分のセンスとか趣味とかを活かした色。オレンジっぽい印象にしたかった。裕さんは技術でセガのブルーをずっと守ってきたけど、企画者として違う色をセガの印象として与えたかった。

うちはなんでもやるし、やってきたし。でもほかから「方針ないの」とか言われちゃって(笑)。うちの方針はおもしろいものを作ること。

# がだからこそできたこと セガだからこそやれること

小□ アーケードの作る魅力はハードに制約されないことかな。コンシューマーはハードメーカーにお伺いを立てな



# Hitmaker ALL ARCADE GAMELIST

1999 クレイジータクシー

1999 電脳戦機パーチャロン オラトリオ・タングラムVer.5.4

1999 タッチ・デ・ウノー!

1999 ダービーオーナーズクラブ

1999 パワースマッシュ

1999 火星チャンネル 2000 ジャンボ! サファリ

2000 シャンホ・サンア・ワンター・2

2000 ダービーオーナーズクラブ2000

2000 電脳戦機パーチャロン オラトリオ・タングラムVer.5.66

2000 CRACKIN'DJ

2000 コンフィデンシャルミッション

2001 エアトリックス

2001 CRACKIN'DJ Part2

2001 パワースマッシュ2 2001 電脳戦機バーチャロンフォース

2001 ダービーオーナーズクラブ2

いといけないけど、アーケードはそういう制約がないから。ハードなんてPCでもNAOMIでもXbox互換基板でもいいし。コストも商売として見合えばいくら使ってもいいし、1000万円のものも作ろうと思えば作れちゃう。作り手としておもしろさがあるよね。そのぶん失敗すると痛手があるから、いまは各アーケード開発メーカーは規模を縮小しているのかな。コンシューマーソフトが在庫残してもROMだけですむけど、原価が100万とか200万する大型筐体を在庫で残しちゃうと厳しいし。でもアーケードはセガの歴史だし、これだけはずっと残していきたいよ。確実に利益にもなってるしね。

--- セガの魅力ってどこにあると思いますか?

小□ いまの僕らの世代でセガに残っている人間って、本当にセガが好きなんだろうね。ほかの会社に移っていった人もいるけど、いまも残ってる人ってセガに何かがあるからこそ残っているんだろうね。ハード研もあってメカトロ研もあって、店舗もあって、コンシューマーハードもあって、できることの可能性が高い、何でもやれる可能性があるっていうのがいちばんの魅力なのかな。たとえばほかのメーカーで『ダービーオーナーズクラブ』の企画があがったとしても、できないもんね、実際問題。メカトロがあるから上に提案するまえに、いくらかかるかとか交渉もできるし。ある程度数字の帳尻さえ合えば本社が知らないようなこともできるだろうし。そういうのがないと。つぎにつながらない製品ばっかり作ってちゃいけないと思う。

これからは、いまの時間つぶしにアーケードに行くっていうんじゃなくて、前向きにアーケードに来させるようにしたい。いつかは観客も参加できる何かが作ってみたいな。テレビで言うとクイズ番組みたいなやつを。壁を向いてゲームをするんじゃなくて、ギャラリーを向く、そんなゲームをいつか作ってみたいね。

(2001年10月16日収録)





# 開発者としての苦悩とそれを打ち破る気概。





# 社当初はアーケード全盛 すべてがパイオニアの時代だった

入社された'89年ごろのお話を聞かせてください。

名越 入社して第八研究開発部、裕さん(SEGA-AM2代表取締役)のところに配属されました。ほぼ大型筐体のみの部署で、『パワードリフト』が終わっていて『G-LOC』の開発中でしたね。その途中から入って、仕事を覚えはじめたころにR-360の開発が始まって、そのプロジェクトチームに入りました。R-360も筐体コンセプトが先行していて、何を入れるかが決まっていなくて、そのアバウトさも景気がよかった証拠なんでしょうね。最終的に『G-LOC』が入ることになったんですけど、『G-LOC』が終わって裕さんがMODEL1の基礎研究に入っていたので、僕ら3~4人がR-360のチームに残って開発をしていました。

中身のグラフィック全般を見直して、ゲーム性として 「G-LOC」そのままだと、シミュレーター的な内容が筐体 コンセプトとあわなかった。逆さまにならないとつまらな から「アフターバーナー」みたいなゲーム性に手直しして いました。その手直ししたものがけっこうおもしろくて、 最初からこれでやってればよかったかもって(笑)。その ときはドット絵を描いていました。飛行機や表示の文字 とかですね。なかでも背景が多かったのかな。最初の仕 事が背景だったので、いまでも背景が気になるというの はありますね。当時、開発スピードも重要な点だったので、 カルチャーとして背景に凝るというのはなかったですね。 でも自分は作りこみたいから背景の仕事は楽しかった。

名越稔洋

# Toshihiro Nagoshi

# Profile

株式会社アミューズメントヴィジョン代表取締役社長。1989年セガに入社。デザイナーとして『G-LOC』や『バーチャレーシング』を手がける。『デイトナUSAIからはプロジェクトリーダーとして活躍。1998年、第二AM研究開発部から独立し、第十一AM研究開発部部長に就任。1999年、第四ソフト研究開発部に名称変更。2000年4月、開発部署の分社化にともない独立。社名をアミューズメントヴィジョンとする。

やりすぎるとまたそれはそれで、目立っても ダメというのがあるので、バランスが重要で すよね。

──『G-LOC』とか2D時代のゲームで、ドットをひとつひとつ打っていくのは気の遠くなるような仕事ですよね。

名越 いま思ったらよくやってましたよね(笑)。当時はマウスをこう動かしたらどれくらいドットが散るっていうのが頭にありましたもん。ひと振りで何ドットくらいとか、どれくらいの濃さになるかとか、手の感覚と脳が直結してましたね。そのくらいのスピード感がないと描けないんですよ。マウスを右に動かして色を置いて、描きすぎた部分は左に返す手でクリアーボタンを押して消しながらやってましたから。ゲーム屋さん以外なんの役にも立たない技術ですね(笑)。最初先輩を見てびっくりしたのが、

# amusement vision ALL ARCADE GAME LIST

屋台骨の「バーチャストライカー」シリーズはもちろん、二研からの独立後、「スパイクアウト」を範頭とし、「ブラネットハリアーズ」や「モンキーボール」など、さまざまなジャンルに挑戦しているのがうかがえるタイトルをリリース。

マウスに手を置いて左右に高速で振っているだけでドンドン絵ができていくんですよ。入力とクリアーを高速で手を動かしながら描いているのを見てびっくりしましたね。ドローとオフと下地の色を拾うという3つのボタンがあって、それらを駆使して描いてるんですけど、ストップモーションで見ないとわからないでしょうね(笑)。

-- 当時ソフトのほうがこれを作りたいからということでボードのほうが対応していた時代なんでしょうか?

名越 それはあります。セガのいいカルチャーだったよう な気がします。とくにアーケードはそれが強かったんで。 いまだから言えるけど、やはり当時は景気がよかったん だなって。世間的にはバブルが弾けてたけど、ゲーム産 業的にはこれからという時期でしたし。ヒットしない気 がしませんでしたね。出せば絶対パイオニアになれると 感じていたし。セガ自体にもその勢いはありました。べ つに仕事を舐めているわけではないけど、ゲームを作る まえのワクワク感をつねに持っていました。それをいま の若い世代がなかなか経験できないのは、ちょっと寂し い感はありますね。これもヒットするし、あれもヒットす るだろうから、どっちをやろうっていう考えが当時あって。 いまはこれはダメだろうし、これもダメだから何をやろう かって感じで。まるで違いますね。でも産業的にこなれ てきて技術的に平均化してくると、いまのアーケードの現 状は当然起こりえることなので、それを考えるといまの本 当におもしろいものや望まれているものだけが買われて いくという状況のほうが健全なんでしょう。勢いがあった ほうが楽しいのは事実なんですけど。当時はアーケード の商売をやっていることが誇らしかったですよ。いい仕 事というか、とんがった仕事をしているという、いいプ ライドはありました。出せば売れてましたし。

# リゴン時代の到来と リーダーとしての苦悩

――『デイトナUSA』までのあいだはどのようなお仕事をなさっていたんですか。

名越 『バーチャレーシング』があって、ポリゴンという勝手がまったく違ったものが入ってきて、これはどうなんだろうと思ってました。ナムコさんがさきにポリゴンで『ウイニングラン』を出していて、いま思うと、ほんのちょっとまえのネットワークのことを言っている状況に近くて、こんなものが主流になるのかという論争がつねにありま

1994 デイトナUSA

1995 バーチャストライカー

1996 スカッドレース 1997 スカッドレースプラス

1997 バーチャストライカー2

1998 バーチャストライカー2バーション98

1998 バーチャストライカー2バージョン99

1998 スパイクアウト

した。僕は当時ポリゴンには否定的で、未来はそこには ないと思っていたし、そこに未来をかけている人のほう がすごく希有な存在に見えてました。それは絵描きだった からでしょうね。絵を描いているという感覚がなかったし、 ポリゴンなんぼのものよと。でも見えている人たちもいて、 将来的なビジョンも言ってくれるわけですよ。板が増える、 絵が貼れる、色が増えると。で想像すると……想像でき ないんですよね。でもそれが仕事だったんで、すごくスト レスが溜まりましたね。Yボードも『G-LOC』しか使わな くて、もっと使わせてくれれば、もっとすごい絵が出せる という自信もあったし、とんでもないCPUの数もやっと 処理がうまくまかなえるようなスキルもついたのに、見 た目が明らかに劣るハードで開発を新たにする気分とい うのはすごい微妙だし、恨めしかった。でも『バーチャレ ーシング」を開発して、それが売れて、ある意味ここでま たゲームの作りかた、ゲームが楽しまれる印象が変わりま したね。もう絵じゃないなというところからスタートして、 バーチャルボタンにし



て、それはそれで勉強にはなりました。

『バーチャレーシング』が出る直前には『バーチャファイター』の企画が動いていました。当時『ストリートファイターII』があって、これを3Dでやれば絶対売れるという感じで、それには賛同できたんですよ。絶対売れると信じ切れて、出して本当に予定どおりだったのはこれだけですね。企画の段階からそう思えて、実際作っていてもそう思えて、出す直前にもそう思えて、結果もともなっていてというのは『バーチャファイター』だけですね。ほかは全部、どこかが何かが疑わしかった。

『デイトナUSA』もそうです。疑わしかった。あの当時ロケテストでアンケートを取って、1000分の900うん十は

ダメな意見でした。曲がれないという意見だけで500くらいありました。で、曲がれない曲がらないという表現だけつまむとそれ以上あって。ある人に言わせると、「悪いポイントがわかってるだけいいじゃないか」って冷やかされたりして。あのときはすごく困りました。最初のディレクターとしての仕事で、すごく勉強しましたね。ゲーム作りもそうだし、チームを組むのもそうだし。曲がれないのを曲がらせる方法はどうしたらいいのかとか、死ぬほど考えたし。死ぬほど考えるというプロセスが言うほど甘くないとリアルに感じたのも初めてでした。プロジェクトリーダーとして参加して



いるというのは崖っぷ ち感がぜんぜん違うか ら、毎日逃げ出したい くらい感じていました ね。

──MODEL2は白黒 のテクスチャーしか貼 れないという特性があ って大変だったとセ ガ・ロッソの佐々木社 長に伺いましたが。

名越 覚えてますよ。

たしか質問にきました。彼がナムコからセガにきて、ミーティングしました。で、彼が愕然としていたのを覚えています(笑)。こっちは恥ずかしかったんですよ。うちのボードの性能が悪いよって言っているみたいで。でも彼は彼で歓喜していて、「それでこんなものが作れるのか」って。変な感動があったみたいですね。

当時MODEL2での最初のゲームになったんですけど、 社内で『バーチャファイター2』を最初にしようという話も あったんですよ。ただセガらしい決断でもあるんですけ ど、セガがアーケードで、システムボードが変わったと きに世間に知らしめるようなアピールをする際には大型 筐体にしたほうがいいという判断があって『デイトナUSA』 になったんですよね。いまは逆ですけど(笑)。

――最初は大変ですよね、やはり。白黒のテクスチャー しか貼れないってことは、クルマに貼ってあるステッカ ーとかもポリゴンで作るんですよね。

名越 『デイトナUSA』も本当はもっと絵が出るんですよ。でもひとつのクルマに対して2倍くらいポリゴン量が掛かっているんですよね。よりによってカラフルな色のネタのゲームをやることになったんで、こんな版権取らなきゃよかったよ(笑)って当時は思いました。ストックカーらしさを出すためには、どうしてもステッカーを貼らなくちゃいけないし、それを取っちゃうと雰囲気が台なしになっちゃうから。それらしくするまで大変でした。よくやったって自分で感心しちゃうな、いまやれって言われたらたぶん無理だって言っちゃいますよ(笑)。

名越 何で売れたのか、わからんでもないですけど、いまでも売れなくても納得しただろうと思います。マイナスポイントがないかといえば、たくさんあるし、それを包み込めるプラスのポイントが認められたから売れたんでしょうね。いま思うとできていないところだらけで、まぁそう思うからこそつぎの作品につながるんでしょう。 反省している部分は多いです。

# 時

# 代の閉塞感が生み出した傑作 『スパイクアウト』制作秘話

名越 『スカッドレース』を終えて、クルマの挙動とかクル マゲームを作るうえでの実力はついたんだけど、そこで ネタがつきちゃったんですよ。やれることはやるし、こう やれば最低限プロとして恥ずかしくない仕事はできるんで すけど、本当におもしろいもので、しかもそのゲームじゃ ないと味わえない何かをゲーム的にガチっと感じさせるの は、どこだっていう話になって。とくに定番ゲームがもの すごく難しくなった時期があったんですよ。ゲームとして はそこそこ出たんだけど、そこでドライブをやめようと思 ったんです。まわりは『バーチャレーシング』をやって『デ イトナUSA」もやってきて、「さあつぎは?」って誰からも ドライブだって言われるのが辛かったし、現実問題ドライ ブゲームを作りにセガに入ってきたわけじゃないと自問自 答をくり返して。まぁネタがあるならばやったとも思うん ですけど、つぎのドライブはこれだっていうものがなかっ たのがいちばんの理由です。

そのころ同時に思っていたのが、自分以外のゲームも見て、アーケードってだんだんつまらなくなってきてるなと思いだしていて。プリント倶楽部も出てきて、ロケーションがよくも悪くも変わりつつある時期で、じゃあこのさき何を積極的に業界に送り出していけばいいんだろうと考え出して。で、ある人から「たぶん何年かあとにはロケーションがなくなるのかな」という話を聞いて、僕自身、「まさかそんなことがあるわけがない」とは思えなかったんですよ。このままいけば、システムボードが変わっても遊びかたが変わらなければ、そうなるかもと思いましたね。プレイステーションがイケイケだった時代でもあるし。これは身につまされるなと四苦八苦して、ほかがやらないであろうものをやろうとして生まれたのが『スパイクアウト』だったんですよ。

いちおうそれなりに理がかなっているのは、格闘ゲームのスキルを持っている人がすぐにそれを活かせるゲーム性だったこと。あと自分たちのチームのスキルを考えると格闘ゲームに強いというのもあった。あとはあの仕掛けを販売できる組織力を持っているのはセガだけだった。それらを総合して考えて、しかもやったもん勝ちだというのはわかっていたので、急いでやったんですよね。得るものもあ

ったし、人気が出るだろうというのはわかっていた。続編 を絶対作らせてくれないだろうこともわかっていました。 いろんな会議で言われたんだけど、シカトしていたのがイ ンカム問題ですね。そこはうやむやにしてなんとか押し通 しました。そこを突き詰められると『スパイクアウト』は できなくなっちゃうので。100円3分を考えて、終わらせる 方法も考えたんですよ。どうやって切り上げさせるのかで、 いろいろ案が出たんですけど、どれもゲームをつまらなく するだけだった。これはダメだと。そこでやめさせる、切 り上げさせるというのを考えるのをやめました。そういう 意味でいえば、プロとしての仕事としてみれば問題あるか もしれないですけど、当時の自分の仕事に対するモチベー ションが、ロケーションにくる人たちにゲームとしておも しろいサービスで何ができるか? というのが最優先だっ たから。実現することのほうが上でした。やってみて、予 想がはずれればよかったんですけど、見事にインカムは… …(笑)。80何パーセント回転してもインカムがぜんぜんで。 あっというまにみんなうまくなりましたしね。

当時1本のシナリオの中の一部を切ったんですよ。それでインカム対策も含めて、ステージを追加した新バージョンの『ファイナルエディション』になりました。そのあと若い子に練習させるのもあって、『スラッシュアウト』を作らせたり、『スパイカーズバトル』を作らせたりして。

その後『プラネットハリアーズ』、『モンキーボール』を経て、家庭用をちょっとやってみようかなと。結果的にニンテンドーゲームキューブで『スーパーモンキーボール』が出たんですけど。家庭用もけっきょく、業務用が持っている悩みを持ってるんだなって思いました。業務用と家庭用の両方を経験してみて、これからのゲーム作りに対する課題が新たに見えてきたという感じですね。

# 独

# 立がもたらしたメリット自由な発想でのゲーム作り

──98年に第二AM研究開発部から独立したわけですが、 けっこう大変だったのでは?

名越 そのまえから自分でやりたいという話をしていて、けっきょく二研はセガの看板じゃないですか。看板セクションだからこそ負わなきゃいけないものも多くて、100パーセントがそうでないにしても、ある企業があって、その

企業の看板商品ってやめるわけにはいかない。それと同じような宿命を二研はしょってるので、そこにあって辛くなったんですよ。でもそれはセガにとっても業界にとっても望まれていることだから、当然続けていくし、メリットも大きい。ノウハウもたくさんあるし実現できるスキルもたくさんあるから。そこと、

# amusement vision

1999 スパイクアウト ファイナルエディション

1999 バーチャストライカー2バージョン2000

2000 バーチャNBA

2000 スラッシュアウト

2000 ブラネットハリアーズ 2001 バーチャストライカー3

2001 モンキーボール

2001 スパイカーズバトル

まったく違うことを試す魅力とどちらを取ろうかすごく迷った時期があって。よく考えると裕さんだってその原点は最初はその道しかなかったわけで。同じじゃんって結論に達して、新しくやってみようと。よくよく考えてみると僕はああいう看板商品が作れるようにって新入社員で入ってやってきたんだけど、いざ分かれちゃってみると、意外と悩みが出てきて。でもクリエーターのカルチャーってそれでいいんじゃないでしょうか。もし僕がこのまま順調にやれてある程度の規模になって、いいものが作れるようになってきたときに、そういう路線じゃないものをっていう若い子が出てくると思うし。

---- 二研から分かれて、いまのアミューズメントヴィジョン は二研の色でもないし、かといってこの色だっていうのが ないくらいバリエーション豊かですよね。

名越 ずっと同じ環境でやることには、デメリットもあって、頭がどうしても固くなるんですよ。僕以上に現場が。作りかたのノウハウはいいけど、考えるパリエーションが、特定のものはいいんだけど、意外と狭かったりする。それを広げるのを忘れちゃってる面があって、それを矯正させるために、『スパイクアウト』や『ブラネットハリアーズ』を作って、ゲームっていままで君らが作ってきたものだけじゃないよというのを、もう一回わかってほしかったというのがあります。その練習問題がいまようやくわかってきたんでしょうね。その点、分社まえに二研から分かれたのはよかったかもしれませんね。分社しちゃうとどうしても、コストのことやいろいろな問題を抱えちゃうから。セガ本体にいるうちに、いろいろな挑戦をできたのは本当によかったです。 (2001年10月16日収録)

死ぬほど考える というプロセスが 言うほど甘くないと リアルに感じた。





# セガ・汎用筐体のすべて

いまやほとんどのゲームセンターを席巻したとも思えるセガの汎用筐体。そこにはどのような種類があり、どのような変遷を経てきたのだろうか。

汎用筐体とは、いわゆる基板もののゲーム (たとえば『パーチャファイター』など)を動かすための機器である。 筐体には、モニターとコントロールパネルが配され、モニターの縦横やコントロールパネルを替えることにより、 基板を交換するだけで別のゲームを稼働させられる。

セガの汎用筐体といえば、2002年現在ではニューアストロシティやブラストシティ、『バーチャファイター4』が稼働しているネットシティなどがゲームセンターで稼働している。また、大画面で構成されるメガロシリーズがある。テーブルタイプの筐体もこれに含まれるがエアロテーブル26の発売以後、新機種は登場していない状況だ。

ここでは、汎用筐体を傾斜画面が特徴的なシティタイプ、テーブルタイプ、メガロタイプ筐体の3つに分類し、紹介しよう。15年以上という時の流れのなかで、汎用筐体はどのような進化・推移を遂げてきたのだろうか?

→ ↓ アーケード創世記には汎用筐体という考えはなく、汎用筐体に入れられるであろうゲームも、アップライトやテーブルタイプの専用筐体で販売されていた。





# テーブルタイプ筐体

セガがテーブルタイプの筐体を売り出したのは、セガのプライスリストによれば、1978年の『シーソージャンプ』のテーブル筐体版が初出である。当時沸き起こった『インベーダー』ブームから、喫茶店などにも筐体が置かれるようになり、テーブルタイプが汎用筐体のスタンダードとなった。セガは以降、専用筐体としてだがT3、T4、T5……とテーブルタイプ筐体を進化させていき、1983年に汎用筐体としてT-13を発売。その後のエアロテーブル26を含め10年以上にわたって開発・販売し続けることになる。

# T-13 T-13

1983年、「スタージャッカー」と同時にリリースされたテーブルタイプ筐体。本体はスチール製で、59キロという軽量さ、エッジの効いたシャープなデザイン、スチール筐体独特の切れのよいサウンドを売り文句として販売された。



◆筐体色はシルバーの ほか、定番ともいえる ブラック、そのほかカ ラフルなカラーも用意 されていたのが特徴。

# AERO TABLE T-26 エアロテーブルT-26

1988年、SYSTEM24 のミディアムレゾリュー ションと4人同時プレイ に対応させるために発売 されたテーブルタイプ筐 体。その名のとおり26 インチモニターとステレ オスピーカーが特徴的。

→向い合わせにつくコンパ ネは、当時のふたりでの交 互プレイの光景を物語る。



# AERO TABLE 26 エアロテーブル26

エアロテーブルT-26の 色違い版。当時発売され ていたエアロシティにあ わせたのか、青と白のカ ラーリングに変更されて いる。以降テーブルタイ プは発売されていない。

→T-26と同様の構成。重量は90キロ、両脇に運搬用のグリップがついている。



# シティタイプ筐体

1980年代後半、セガはゲームセンターの暗いイメージ からの脱却を目指し、明るい雰囲気にするため照明を明 るくした。だが、それは画面が真上に向いているテープ ルタイプ筐体にとって、照明が映り込むという問題を抱 えることになった。そこで生まれたのがシティタイプ筐 体である。画面を斜めにすることにより照明の映り込み を抑えたのだ。また、テーブルタイプより1台あたりの設 置面積が小さく、ひとつの筐体に対する坪効率の面でも 有利とされ、オペレーターにはその点からも評価された。

# CITY CABINET ノティキャビネット



1986年、「ダンプ松本」 と併せて発売されたセガ 初のシティタイプ筐体。 斜めに傾いた画面、ふた りが並んでプレイできる コンパネ、筐体上部にイ ンストラクションボード があるという、いまとほ とんど変わらぬ形態を持 つ。当時、ナムコやジャ レコといったメーカーも、 ほぼ同時にシティタイプ 筐体を登場させている。

◆シルバーを採用すること で、スチール製であること の新しさを演出していた。

# カード対応システム

1ゲーム=100円という対 価を翻すべく登場したが、 失敗に終わる。1000円で 24度数のカードが買え、 ゲームにより消費度数に差 が設けられていた。当時タ イトーも同様のシステムを 構築し、直営店では存続。



↑カードを挿入すると自動的 に規定度数を読み、カードに 穴が開けられて返却された。













# **AERO CITY** エアロシティ

1988年発売。セガのシテ ィ筐体を普及させた名機と いえる。基本的な構成はエ アロテーブル26と変わら ないが、そのコンパクトな 設計からか、長くゲームセ ンターに設置・稼働される こととなった。また、当時 としては大画面の26イン チモニターや操作性のよさ がプレイヤーに支持された という一面もあわせ持つ。

→コンパグトではあるが、重 量は110キロと、エアロテー ブル26より20キロも重い。







# Multi Cabinet SWING キャビネット スイング

1991年発売。 『スパイダーマ ン」 などの4人同時プレイに 対応。またその際両サイドの プレイヤーの視認性のため SWING に、凸面形のスモークガラス を画面の上に配しているのが 特徴的。モニターは26イ ンチでエアロシティと変わ らないが、本体にはセガ 汎用筐体初のFRP樹 脂が採用された。

> カトロ研部長吉本氏)」と体を「海外に普及させたい 高い位置にコンパネが配さ これは当時この筐



# ASTRO CITY, ASTRO CITY 2 & NEW ASTRO CITY アストロシティ、アストロシティ2、ニューアストロシティ



1993年発売。29インチモニターになり、より大画面に。またそれまで画面手前にあったガラスを廃した点も特徴的。ボディを樹脂にすることで本体重量が93キロにまで軽量化された。

# ニューアストロシティ



★ニューアストロシティでは スピーカーがグレードアップ。 また、アストロシティ2は電源 部とモニターが強化された。

# Versus CITY & New Versus CITY

# バーサスシティ、ニューバーサスシティ



1995年発売。「バーチャファイター2」をはじめとする対戦格闘ブーム時に登場した。汎用筐体どうしをつなぐ運用は、当事の電波法からすると違法行為なので、それに対応するため発売されたという経緯を持つ。

←ゲームのほうが対応していれば、画面上部の電光掲示板にダメージなど、さまざまな情報が表示されるようになっている。

# BLAST CITY ブラストシティ



1996年、『バーチャファイター3』と同時に発売。 MODE L3に対応させるため、 セガ 汎用筐体で初めてハイレゾリューション (31KHz) のモニターを採用。 画面サイズはそれまでと変わらぬ29インチだったが、よりフラットになったのも特徴。本体重量は 101キロとやや大型化。

◆31KHzモニターを採用したが、MODEL3ではけっきょく24KHzのゲームしか開発されずNAOMIに至った。

# NAOMI UNIVERSAL CABINET

# NAOMI ユニバーサル キャビネット



1998年、NAOMI専用の 汎用筐体として発売。31 KHzのみの対応に止まり、 それまでのセガ汎用筐体と 比べ出回りが少なかった (海外にはかなりの台数が 出た)。コンパネの高さが 違う3種類の筐体が用意され、国内では汎用筐体とし てではなく、「クレイジー

タクシー」などの特 殊筐体のベースとし ても活用された。

←基板は筐体下部に収納。骨子だけの構成となり軽量化された感があるが、実際は118キロと大型化された。

# NAOMIユニバーサル キャビネットからの派生



・デッルチキャビネットスイング同様、 高いタイプのイスに座ってフレイ。 カリタイプのイスに座ってフレイ。

# NET CITY ネットシティ



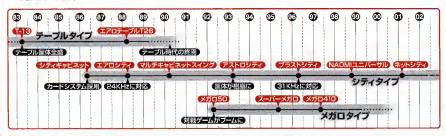
1999年の「パワースマッシュ ー4」とほぼ同時に発売。基本 的なデザインはNAOMIユニバ ーサルキャビネットと変わらな いが、15/24/31KHzの3つの 解像度に対応。曲面を持ったモニターが今後使えなくなること から、フラットで、マルチス キャンに対応したスタンダー ド筺体になるべく登場。

◆NAOMIユニバーサルキャビネットとデザイン上の変更はない。コンパネの高さも中、低位置の2種類が用意されている。

# SELIN 汎用筐体の変遷チャート

テーブルタイプ筐体は90年以降、街でほとんど見ることがなくなった。シティタイプの登場がテーブルタイプを駆逐したと言っていいだろう。 そのシティタイプ

も86年には登場しているものの、他メーカーのものも広く流通しており、プレイヤーにシティ筐体=セガと広く認知されるにはエアロシティの登場を待たねばならなかった。メガロタイプに関してはメガロ410以降、新機種が登場していないという点にも注目したい。



# メガロタイプ筐体

1991年に発売された『ストリートファイター II』(カプコン)は、アーケードに対戦格闘ゲームブームをもたらし、大会が催されるなど盛況を博していた。そんな中、ダイショー商会が、50インチプロジェクターを採用した筐体 "天画"をいち早く発売。出回りは少なかったものの、イベントで使用されることはもちろん、アイキャッチ効果も高くプレイヤーの大画面でプレイしたいという訴求力も満たした。そのあとを追って登場したのがメガロシリーズである。大画面プロジェクターを採用し、汎用筐体としての評価が高いセガのものだからか、瞬く間に普及した。

# MEGALO 50 Standard & Deluxe メガロ50 スタンダート、デラックス

1992年発売。デラックスとスタンダードの2種類があり、 デラックスのほうは座席が左右にムービングするという凝った作りになっている。基板を3種類搭載することが可能で、プレイヤーが任意にゲームを選択することができる。



↑ → 価格は当時のプロジェクターの普及率の低さからか152 万円と高価格。重量はスタンダード版でも356キロを誇る。

# SUPER MEGALO2 スーパーメガロ2

1993年、『バーチャファイター』専用筐体としてスーパーメガロ50の名で登場。のちに汎用化され、15KHz出力にも対応するスーパーメガロ2として発売。15/24KHzのゲームが同時搭載可能で、ワンタッチで切り替えできる。

◆モニターだけでなく、 サウンド関係もウーハ ーが内蔵されているな ど力が入っている。

# MEGALO 410 メガロ410



1996年、『バーチャファイタ ー3』と同時に稼働。 ブラス トシティと同様の理由で、31 KHzに対応している。 それま でのメガロシリーズと比べ、 小ぶりの41 インチプロジェ クターを採用。『電脳戦機パ ーチャロン オラトリオ・タン

グラム』もツインスティックが配され稼働。

◆抗菌剤配合のコンパネ ユニットを業界で初めて 採用した。これ以後メガ ロシリーズは立ち消えた ままとなっている。



# 第4章

# CGゲーム時代 1992~1998

Chanter 4

Model I. 2. 3 & ST-II

MODEL1によるポリゴンレースゲーム パーチャレーシング の登場により、 業界はさらに大きなうねりを起こす セガは"ヒト"すらもポリコンで動かし、 空前のヒットゲーム パーチャファイター を生み出す。



Chapter 4



# 対

# 戦格闘ゲームと3Dポリゴンゲーム ふたつのブームが力強く交差する

日本のバブル期に一気に成長したアーケードゲーム業界であったが、1980年代の後半にはやや陰りが見え始めていた。技術的には順調に伸びていたものの、プレイヤーに受け入れられる形を見出せないまま模索が続く時期だったといえるだろう。そのなかで見出されたひとつの解答が対戦格闘ゲームであった。『ストリートファイター』』(1991)で火のついた対戦格闘ゲームは、嵐のように日本全国でブームを巻き起こしていく。当初はその人気にもかかわらず対戦するプレイヤーは一部であったが、同年秋には2台の筐体を背中合わせに並べた対戦台が出現。それが対戦人気をさらに加速させることになった。ほどなくSNKも『餓狼伝説2』(1993)を発売し、関西の2大ソ

1991年に発売された『ストリートファイターII』の大ヒットにより、対戦格闘ゲームが汎用筐体の主流になる。ハード面ではセガのシステム基板、MODELシリーズが3Dポリゴン化を促進する。

フトメーカーによる2D対戦格闘ゲームが全国のプレイヤーの圧倒的支持を受けることとなる。

『ストリートファイター II』の大ヒットは、卓越したグラフィックとゲーム的な完成度の高さによるところが大きい。しかし、ハード面から考えれば、この時期に出現したのは必然の流れでもあった。ハードの進化により、1画面に表示できるスプライト数は飛躍的に多くなっていく。この技術の進歩は、画面に巨大なキャラクターをリアルに動かすことを可能にした。その結果キャラクターの小さいシューティングやジャンプアクションの魅力は相対的に下がっていくことになる。そしてその流れの中で、もっともキャラクターの魅力が生かされるのが、1対1で闘う

対戦格闘ゲームであったのである。

この対戦というシステムは、効率のよいインカムを稼ぎ出そうとしてきた業界側にとって、理想的なシステムであった。通常のひとりで遊ぶゲームでは、1コインで10分近く遊べないと満足できない。しかし対戦ゲームなら3分程度で必ず勝敗がつき、プレイヤーは納得して再び遊んでくれることになる。皮肉なことに、このブームは大手メーカーが脱却しようとしていたマニア層を中心に大きな広がりを見せていった。対戦格闘ゲーム以前のゲームマニアは、オペレーターやメーカー側からあまりよい目で見られなかった。うまくなるほどゲーム時間が長くなってしまうからである。しかし対戦格闘ゲームは違った。プレイヤーどうしで腕を磨きあってもプレイ時間は変わらないため、確実にインカムが上がっていくことになる。マニアとしての欲求と、オペレーターとしての利益の追及が一致することになったのである。

この対戦格闘ゲームの大ブームに乗り遅れまいと、1993年セガは「ダークエッジ」、「バーニングライバル」を発売する。しかしプレイヤーの求めていた高いレベルの完成度には及ばず、製品としては失敗に終わる結果となった。だが、セガは持ち前の技術力を最大限に駆使して、3D

ポリゴンという新しい武器で活路を切り開いていった。1992年には3Dポリゴンを使った本格的レースゲーム「バーチャレーシング」が発売され、その高い完成度でドライブゲーマーを唸らせることとなる。自在に視点を変えられ、リアルに描き出される映像感覚は新鮮で、長期にわたるロングヒットを記録することとなる。

そしてその1年後、早くも対戦格闘ゲーム『バーチャファイター』がリリースされる。この作品は困難と思われていた"人間をポリゴンで表現する"というテーマを実現した作品として、業界内で大きな話題となった。しかしこの

ときはまだ生ポリゴンで構成されて おり、グラフィックの点でやや弱か った。そのため、当時全盛だった2D 対戦格闘ゲームにとって代わるまで には至らなかった。

だが、ポリゴン技術は日進月歩で

進化を続けていく。『バーチャファイター』と同年の1993年10月、ナムコからテクスチャーが貼られたスムースシェーディングの『リッジレーサー』が発売となる。これに対しせガもテクスチャーを貼ることのできるシステム基板MODEL2を開発し、1994年4月、世界的な大ヒットとなるレースゲーム『デイトナUSA』をリリース。テクスチャーによりグラフィックが著しく進歩した3Dポリゴンゲームは、一般のプレイヤーに広く強い印象を与えることとなる。同年にはポリゴンを使うことのできる32ビット家庭用ゲーム機、プレイステーション、セガサターンが発売され、3Dポリゴンの認知をさらに高めることになった。これ以

降、ポリゴンを出力できるスペックの高さがゲームのス

テイタスとなるハード競争が次第に激化していく。

そして同じ年の冬、ファン待望の『バーチャファイター2』が発売される。『バーチャファイター』から熟成されたゲーム性、テクスチャーの貼られた美しいグラフィックにプレイヤーは完全に魅了された。この作品により、3D対戦格闘という新たなジャンルが確立されることとなる。セガは『バーチャファイター2』の人気をさらに高めるため、公式の全国大会"エターナルバトル"、"マキシマムバトル"を開催。その人気は全国区となり、さらに韓国・台湾まで巻き込んで対戦人気は過熱していく。同じ時期、カプコンの『スーパーストリートファイターIIX』

(1994)、SNKの『ザ・キング・オブ・ファイターズ'94』(1994) が発売され、 対戦格闘ゲームのブームはここに頂点に達することとなる。

3Dポリゴンのハード競争が激化する

なか、セガはあらゆるゲームのポリゴン化を目指しチャレンジを開始。ガンシューティングの『バーチャコップ』 (1994) で多人数を同時に画面に出すことに成功し、『バーチャストライカー』 (1995) では総勢22人のプレイヤーを自在に動かせるまでに進化していく。そして1996年には常時100万ポリゴンを出力できるMODEL3ボードを発表、『バーチャファイター3』を発売する。『バーチャファイター3』は長期にわたって人気を保ったが、前作ほどの過熱した人気は得られなかった。ゲームシステム面では前作で完成されており、対戦格闘というジャンルの制約上MODEL3のパワーがさほど活かせなかったことがその要因であろう。

# 多様性を失う汎用筐体ゲームと 定番が成功しなくなる大型筐体ゲーム

このような華々しい3Dポリゴンと対戦格闘ゲームのブ 一ムのなか、かって定番であったジャンルのゲームはど んどんゲームセンターから姿を消していった。アクショ ンではすでに横視点のジャンプアクションがほぼ絶滅し ていたが、人気のあった奥行きのある格闘タイプもカプ コンの 『ダンジョンズ&ドラゴンズ シャドー・オーバ ー・ザ・ミスタラ [(1996) 以降、ゲームセンターから姿 を消すことになる。かって花形であったシューティングゲ 一ムは、まず横スクロールシューティングが激減、縦スク ロールシューティングもケイブの 『怒首領蜂』 (1997) など の例外を除いて下火になっていった。一方、対戦格闘ゲ ームはシステムが複雑化し、一般プレイヤーとマニアの テクニックの格差が大きく広がっていく。またプレイヤー の認知を得るためのシリーズ作品が激増。安定した人気 を得るとともに徐々に飽きられ、当初の勢いを失いつつ あった。その結果ゲームセンターのラインナップは固定 され、出口の見えない閉塞感が高まっていった。

ゲームの多様性が失われるなかで、セガの技術力が活

かされたのは、それまでポリゴン化できなかった新しいジャンルのゲームであった。1997年には、ホラー系ガンシューティング『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』、スケートボードを題材とした『トップスケーター』(1997)、約りのシミュレーションである『ゲットバス』(1997)、格闘アクションをポリゴンで再現した『スパイクアウト』(1998)とつぎつぎに新感覚の3Dポリゴンゲームを発売、シリーズものに飽きていたプレイヤーの支持を受ける。

裏を返せば、3Dポリゴンにすれば何でも受け入れられるという時代は過ぎ去りつつあった。それはまず定番ドライブゲームの不振となって表れていく。それまでは大

# 3Dポリゴン技術と対戦格闘の融合。 それが 『バーチャ2』 を生み出した

型筐体をメインにリリースし、高価格・高インカムで成功していたセガであったが、その前提であるインカムが落ちれば急速に厳しくなっていく。MODEL3基板の価格がそれまでになく高額であることも大きなネックとなった。店舗側はリスク回避のため新作に費用を投じなくなり、それがさらに保守的なラインナップを促進する。売上が上がらなければメーカーは開発コストはかけられず、さらに冒険がしにくい土壌を作ってしまう。

そのころ、コナミから『ビートマニア』(1997) が発売され注目を集める。その人気は徐々に広がり、『ダンスダンスレボリューション』(1998) のリリースによって一気にブレイク。音楽ゲームという新ジャンルはゲームセンターの救世主となる。音楽ゲームは、プレイヤーに新たな表現手段を与えるものであった。しかしセガはこのブームにうまく乗ることができず、苦しい状況はまだまだ続く。しかしこの時期の危機意識が、のちの大胆な改革を成功させるきっかけとなっていくのである。



0

# 1992

『スト』』熱はさらに加速、対戦格闘が定番ジャンルとなる。対戦型落ちものパズルの『ぷよぷよ』も大ヒット。セガがMODEL1を開発したのもこの年。『バーチャレーシング』を皮切りに、翌年以降はさまざまなジャンルの作品が3次元化されていく。

# アラビアンファイト

ACT/8L+28/1~4人/SYSTEM 32/第二AM研究開発 部/1992年3月/--

最大4人同時プレイが可能なアニメタッチの格闘アクション。拡大縮小で遠近感を表現、迫力の戦闘が楽しめる。 ランプを入手すると全体魔法が使用でき、このときキャラクターがアップになりポーズを決める演出が入る。





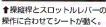
★フードアイテムの種類も多彩。プレイヤーキャラは合計4人で、 全7エリア、計28ステージ。紅一点のラマーヤに人気が集まった。

# エアレスキュー

3D SHT/操縦桿(+28)+スロットルレバー/1~2人/ SYSTEM32/第一AM研究開発部/1992年4月/一

バルカンとミサイルで武装したヘリコプターを操作し、 戦場に取り残された味方を救出して自軍の基地に連れ帰 る3Dシューティング。ツイン筐体では2人同時プレイが 可能で、救出した捕虜の数を競い合う。全5ステージ。







# ウォーリーをさがせ!

VTY/T8+1B/1~3人/SYSTEM 18/第三AM研究開発部/1992年6月/—

ベストセラーとなった『ウォーリーをさがせ!』のゲーム版。制限時間内に画面内からウォーリーを捜し出すのが目的。全15ステージ構成で、ステージ間にはスロットマシンや追いかけっこなどのボーナスゲームもある。





◆タイマーは徐々に減っていくが、お手つきをすると大幅に減少し、
これがゼロになるとゲームオーバー。最大3人同時プレイが可能。

# スタジアムクロス

DRV/HD (ウィリー可) +AC+8R+1B/1~8人/SYSTEM MULTI32/第一AM研究開発部/1992年7月/一

最大8人までの通信プレイが可能なモトクロスレースゲーム。車体を手前に引き上げることでウィリー走行、および大ジャンプができる。左ハンドルに着いたアタックボタンを押すことで、パンチ

や、キックで隣接した敵車に 攻撃を加えられるのが特徴。

攻 プの迫力が楽しめる。撃 →豪快な走りとジャ





## ゴールデンアックス デスアダーの復讐

ACT/8L+3B/1~4人/SYSTEM 32/第一AM研究開発部/1992年9月/—

「ゴールデンアックス」の続編にあたる、奥行きのある 横スクロールアクション。レバーとボタンの組み合わせ で出せる特殊技が増え、魔法のビジュアルも大幅に強化 された。全5ステージで、分岐を含めると総計7ステージ。





★システムは前作同様のライフ制+残機制。最大4人まで同時プレイ可能。ふたり以上なら合体攻撃のサイクロンアタックも出せる。



●デイトナUSA < タイムアタックモード > シフト選択時にSを押しながらAC。 < スロットマシン > 初級コースのスロットが 見える状態でS。1 ゲームにつき1 回だけ有効で " がそろうと7秒、 "8AR"がそろうと5秒加算。 < ジェフリー徐 > ジェフリー・

# DRV/HD+AC+BR+バドルシフト/1~8人/MDDEL1/第二 AM研究開発部/1992年8月/MD、32X、SS

30CGボード第一弾のMOOEL1を使用した、セガ初のフ ルポリゴンF1ドライブシミュレーター。のちに常識とな るポリゴンも当時はまだ新鮮で、F1の実況中継さながら にライブモニターに映されるハイライトシーンや、以降 セガのレースゲームで標準仕様となる視点変更はプレイ ヤーに大きなインパクトを与えた。路面に残るタイヤの 跡、数人のクルーが忙しく動き回るピットワーク、自由 自在に行える逆走など、ポリゴンの特性が随所が盛り込 まれている。コースは初級・中級・上級の3つで、それ ぞれ規定数周回してラップタイム、合計タイムを競う。 ルールとしては標準的だが、タイヤの磨耗を表現し、周 回を重ねるごとにグリップの性能が落ちるなどリアルさ にこだわった作り。内部の設定次第で全20周のグランプ リモードもプレイできる。デラックス筐体は横長のワイ ド画面を使用し、空気圧による体感機構を搭載していた。



# プライズマシンの革命児『UFOキャッチャー』の功績

85年にセガから登場したプライ ズマシン「UFOキャッチャー」はフ ァンシーな筐体と、ぬいぐるみの ような大きな景品を扱えることか ら、女性客やライトな客層をゲー ムセンターに呼び込む原動力とな った。年々景品の質が向上し、キ ャラクター商品なども導入される ことでプレイヤー層はさらに広が りを見せ、90年代初頭にはゲー ムセンターの玄関を担う"広報役" として欠かせない機種となってい く。その後もより大きな景品を取

れる「UFOキャッチャー800」、 キーホルダーなどの小物類を対象 とした『UFOあらかると』など、多 彩な景品に合わせてさまざまな機 種が開発され、ブームが廃れるこ となく定着。顧客拡大、マイナス イメージの払拭、活性化と、ゲー ムセンターにおける「UFOキャッ チャー」の功績は非常に大きい。 他メーカーもこれにアレンジを加 えたクレーンゲームを発売した が、わかりやすくてシンプルなの はやはりセガ製である。



➡プライズも時代と ともにバリエーショ ン豊かに。ぬいぐる みやフィギュアだけ でなく、生活用品の 類も数多い。

本機が大きく変えた。 UFOキャッチ

鋒がこの『バーチャレーシング』だっ た。選択できる視点は4種類存在する。





→像か見える状態でSを押すと回転。逆走すると逆立ちしている。<カモメ巨大化>上級コースでSを連打する。<看板>中 級コースの最終コーナー脇道に進入し奥まで行くと、行き止まりの看板に「スポンサーが降りた」という旨のメッセージ。

## ふはふば

PZL/4L+1B/1~2人/C2 ボード/コンパイル/1992年10月/MD、GG、FC、SFC、GB、GBA、PCE、IM、JS、PC (PC-9801、X68000、FM TOWNS、Windows、Macintosh)、ETC

パソコン用RPG『魔導物語1-2-3』のキャラクターを使った対戦型パズル(オリジナルはMSX2版『ディスクステーション クリスマス特大号』)。6列のフィールドに2個ひと組で落下する4~5色のぷよを設置し、同色のぷよを4つ以上並べて消していく。このとき同時に5個以上消すか、1回の設置で段階的にぷよを消せば連鎖が発生、相手に無色のおじゃまぷよを送ることができる。この攻防をくり返し、さきにフィールドが積み上がったほうが負けとなる。かわいいキャラクターにほのぼのとした世界観、わかりやすく奥深いゲーム性を併せ持ち、初心者からマニアまで多くのプレイヤーに支持された大ヒット作。

→勝利の方程式といえるのが5連鎖。対人戦ではいかにす速く5連鎖を作るが勝負の決め手。さまざまな連鎖の組みかたが研究された。





←アーケードに先駆 けMSX2版とファミ コン版が先行して発 売しているが、ブレ イクしたのはアーケ ード版、および同内 容のMD版以降。

# デザートブレイカー

ACT SHT/8L+3B/1~2人/SYSTEM 18/-/1992年 10月/--

縦スクロールのアクションシューティング。ショット、 ダッシュ、ボンバーの3ボタンを使い分けて敵を倒して 進んでいく。ダッシュ中は無敵になっており、緊急回避 的な使いかたが可能。プレイヤーキャラクターは3人。

→オーソドックスな縦スクロ コの使いかたがキーボイント となる。出荷枚数がかなり少ります。完全無敵になるダッシュの使いかたがキーボイント





# ホロシアム

8TL/8L+2B/1~2人/SYSTEM 32/第一AM研究開発部/1992年11月/—

凸面鏡を用いた機構を『タイムトラベラー』から継承した、 擬似立体映像による2D対戦 格闘ゲーム。映像はLOではなくSYSTEM32によるもので、実写のようなリアルなグラフィックが特徴。プレイキャラクターは空手、中国拳法、ムエタイ、マーシャルアーツを使う4人のファイターから選択可能。それぞれコマンド入力で必殺技も出せる。



# メダルコーナーに鎮座するセガ製品メダルマシンメーカーとしての横顔

セガのアーケードシーンを語るうえで、メダルゲームも外せないジャンルである。頭角を現わしとくに強いのはビンゴ系、ダービー系のマスメダル機(多人数でブレイするマシン)で、メダルコーナーの主力機種として稼動を続けている。ビンゴ系は86年の「ワールドビンゴ」を皮切りに、「ビンゴサーカス」、「ビンゴバーティー」シリーズと人気機種を続発。ダービー系は初めてレーン式を脱却した87年の「ワールドダービー」が大ブレイクし、メダルダービーのブランドを確立する。97年

の「ロイヤルアスコット II」は MODEL2を3枚に50インチプロジェクターを3基搭載し、躍動感溢れる迫力の映像を実現した。その後継機である2000年の「スターホース」は NAOMIを使用し、競走馬や旗手、競馬場が実名で登場する本格派。さらに馬主となって競走馬育成も可能というメダルダービー屈指の作品である。また、「ヤッターマン」、「ダンス☆マン」、「銀河鉄道999」など、キャラクター性をうまく取り入れたブッシャーにも定評がある。



◆実況に杉本清氏を起用した最新鋭のメダ ルダービー「スターホース」。2001年には、 多くの新機能を搭載したパージョンアップ 版の「スターホース2001」が登場した。

●ティトナUSA2<フレイヤーオンリーモード>通信対戦時に全プレイヤーが、ミッション選択時にSを押しながら決定。<タイムアタックモード>1P時ミッション選択画面でSを押しながら決定。<ミラーモード>コース選択時にSを押しながら決定。

# 1993

『バーチャファイター』が発売、その 流れるような動きはプレイヤーを魅 了する。この作品により3D対戦格 闘という新たなジャンルが生まれ た。『タントアール』、『アウトラン ナーズ」などもヒット。なお、92~ 93年の作品数は減少傾向にあった。

/BL+5B/1~2人/SYSTEM 32/第三AM研究開発

3D視点の対戦格闘ゲーム。広大なフィールドで迫力の三 次元バトルが楽しめる。レバーで前後左右の移動、ボタ ンで弱、強のパンチとキックにジャンプを行う。キャラ クターは6人で、CPU戦はボス2体を含む8ステージ。





舞台は25世紀、世界を支配する超大型コンピュータに立ち向か う、6人のアウトサイダーの物語。コマンドの入力には慣れが必要。

# タイトルファイト

SPT (ボクシング) / グローブ型コントローラー×2/1~2人 SYSTEM MULTI32/第三AM研究開発部/1993年3月/

『ヘビーウェイトチャンプ』の流れをくむ、プレイヤー 視点のボクシングゲーム。アームレバーの操作でジャプ、 アッパー、フック、ボディブロー、上下のガードなどを 使い分けながら闘う。プレイ

ヤーキャラクターは合計8人。



# クイズめくるめくストーリー

QUZ/4L+1B/1~4人/SYSTEM 24/-/1993年5月

クイズの国に迷いこんだ少年たちが、クイズに答えなが ら脱出を目指すクイズゲーム。規定数正解ごとに7×7枚 のパネルをめくることができ、さまざまな効果が得られ る。また、同じ色ではさんだパネルの色を変えていける。





★クイズ+ボードゲームというゲーム構成。バネルがもっとも多い プレイヤーは間違い捜しの旅に挑戦できる。プレイ人数は最大4人。

復すれば復帰できる →3回ダウンしても

> DRV/HD+AC+BR+SL (6MTorAT)/1~8人/SYSTEM MULTI32/第一AM研究開発部/1993年5月/MD

名作ドライブゲームとして名高い 「アウトラン」の第3 弾。初代と同じくルート分岐のシステムを採用し、世界 各国の30ステージを走破していく。東回り、西回りでふ

たつのコースがあり、最終ゴールは10ヵ所。 プレイヤーマシンは8台から選択可能。各マ シンは車体やドライバーの違いだけでなく、 スピード重視、加速度重視、グリップ重視と いう具合に個性付けがなされている。なかに はガンガン体当たりできるマシンもあり、ミ ッションも2速から6速までと幅広い。通信プ レイ時のルート分岐は1位のプレイヤーに選 択権があり、2位以下はそのルートを追走す

性の異なる作品だ。

ることになる。なお、毎回同じ走りをすれば敵車の出現 は完全にパターン化できる。リアルさを追求した同時期

の『バーチャレーシン グ」とは明らかに方向



←↑観光気分で世界一周を満喫でき るドライブゲームの傑作。最大B人ま での通信プレイが可能となっている。



●デカスリート<走り幅跳び>踏み切り直前に"↓→→A": 足漕ぎ跳び。<100M走>選手紹介中に"→→→→A": 前転、選手 紹介中に"↑・・↓→A":ケンケン。<砲丸投げ>レバーを回すとバワーゲージが固定されモーションが変化。<円盤&砲丸投・

# タントアール

# VTY/BL+1B/1~2人/C2 ボード/第一AM研究開発部/ 1993年6月/MD、GG、SS

たくさんのミニゲームが詰まったパスル&バラエティ。バックボーンとなる世界観は『ボナンザブラザーズ』で、同作品の主人公ふたり組が脱走犯を追いかけるストーリー。4つのミニゲームからひとつを選んで挑戦をくり返し、設定されたノルマをこなせばステージクリアーとなる。ミニゲームはじつにバラエティ豊かで、記憶力や反射神経が問われるもの、迷路ゲームやシューティングなどさまざま。テンポよく何度でも楽しめる独特のゲーム性が好評を博した。タイトルの『タントアール』(たんとある)を始めとするダジャレ系のネーミングも特徴。ミニゲームは"ビリー・ジュエル"、"アニマルサウンドシャワー"など全部で16種。ライフ制で全4ステージ。

→大ブームとはいかないまでも「タントアール」以降 は他社からも同タイプの作品が出始める。業界に与えた影響は意外に大きい。





★『ポナンザブラザース』 本『ポナンザブラザース』

## バーニングライバル

BTL/BL+6B/1~2人/SYSTEM 32/第二AM研究開発 部/1993年7月/--

アニメ調のクラフィックが特徴の、オーソドックスな2D 対戦格闘。プレイヤーキャラクターは空手家アーノルド、 メキシコのレスラーサンタナ、女忍者アスカ、武士の亡 霊シンゲンなど、個性的な8人から選ぶことができる。





↑残りタイムが画面上部にバーで表示される画面レイアウトが印象的。日本代表の亡霊武者シンゲンは、投げ間合いが異常に広い。

# F1スーパー ラップ

DRV/HD+AC+BR+バドルシフト+1B/1~8人/SYSTEM 32/第二AM研究開発部/1993年9月/-

『F1エキゾーストノート』の続編にあたるF1ドライブゲーム。FIAの協力により、92年のデータを完全再現し、チームやマシンはすべて実名で登場。加速できるオーバーテイクボタンを搭載し、2種類の視点切り替えが可能。





◆許諾を受けて制作された本格F1レースゲーム。最大で8人までの 通信ブレイが可能。ライブモニターを設置している店舗もあった。

## エイリアン3・ザ・ガン

GUN/GC+1B/1~2人/SYSTEM 32/第一AM研究開発 部/1993年9月/--

同名映画を題材にしたガンシューティング。プレイヤー 視点で通路を奥に進んでいく3Dスクロールの立体感と、 画像撮り込みによるエイリアンが映画さながらの雰囲気

を生み出している。メイン武器となるのは連射可能なマシンガンで、ほかに手榴弾や火炎放射機も使える。

まれた画像を使用。





# ソニック・ザ・ヘッジホッグ

ACT/TB+1B/1~3人/SYSTEM 32/第三AM研究開発 部/1993年10月/—

ソニックが主役のクォータービューアクション。トラックボールによる操作とジャンプボタンを駆使してトラップを回避しながら進んでいく。走りながらジャンプする

と回転アタック になり、敵に体 当たりできる。 全7ステージ。

⇒エッグマンに捕まったソニックたちの 脱出劇。レイ、マイ ティーというオリジ ナルキャラも登場。



i

→げ>S (含2P) : 飛行船回転。<槍投げ>パワーケージを中央で固定: ステップ投法。<1500M走>A : タックル。

●テティボーイブルース<ボーナス>陽子ちゃんのボーナスステージでドル袋をすべて見つけると100万点加算。

BTL/8L+3B/1~2人/MODEL1/第二AM研究開発部。 1993年12月/32X、SS、PC (Windows)

3DCGボード、MODEL1で制作された業界初のフルポリゴ ン対戦格闘ゲーム。実在の格闘技を体現する8人のキャラ クターたちが、一望千里の広野に設置された正方形のリ ングで死闘をくり広げる。カプコンの『ストリートファ イターII」シリーズに代表される2D対戦格闘が主流だっ た93年当時、『バーチャファイター』の登場は非常に衝撃

という概念自体もまだ新しかった。のちに セガを代表するシリーズに成長していく →当時はモーションをキャプチ



的だった。あたかも、筐体に本物の人間が閉じ込められ ているような錯覚を覚えるほどの滑らかな動き、レバー と3ボタンの組み合わせで出せる数十もの技、上段・中 段・下段の攻撃属性とボタンによるガードシステム、リ ングアウトなどゲーム内容はすべてが新機軸。それまで の格闘ゲームでは味わえなかったキャラクターとの一体 感、ゲーム世界への没入感は多くのプレイヤーを魅了し、 プロデューサーの鈴木裕氏、およびAM2研の名を一躍世 に知らしめることになった。CPU戦は全9ステージ。



現実的なもの。マンガ的に表現された。必 ◆くり出される技は実在するものに基づく の類いはほとんど存在していない



や3種の攻撃属性はその後常識となった。 上げた歴史的作品。 ▼3D対戦格闘という一大ジャンルを作り タイムを競うCPU戦





# 初のレコード化から『セガコン』まで セガ・ゲームミュージックの歩み

ゲームミュージックが初めて製品化さ れたのは1984年。アルファレコード (G.M.C.レーベル) は、1980年代初 頭のナムコ作品を収録した「ビデオ・ ゲーム・ミュージック」を発売する。 YMOの細野晴臣氏が監修したことで 有名なアルバムで、ゲームミュージッ クが注目されるきっかけとなる。86 年には同社が「アウトラン」などが収 録された「セガ・ゲーム・ミュージッ ク」をリリース。これが予想以上の売 れ行きで、オリコンチャートで49位 にランクイン。ここでセガはいち早く

サウンドチームを前面に押し出し、 1988年にSST BANDを結成。史上 初のゲームミュージックバンドとして デビューを果たす。2001年には、 WEBでの投票によるセガの名曲アル バム『セガコン』がSME・ビジュア ルワークスから発売。このときSME に寄せられた投票は16万通もあった という。『セガコン』でのアーケード 作品は、「アウトラン」「スーパーハン グオン」といった体感ゲーム全盛時代 のサウンドが多くを占めているのが興 味深いところだ。



↑サイト投票によってベスト100を選出 し、収録したセガサウンドの集大成「セ ガコン」。全2巻。



●テトリス<ブロック増殖>最上段までブロックが積まれた状態で2ライン以上同時消しする。<デモ停止>ブロックが積み 上がるデモでスタートを押したままにするとゲームオーバーの状態で停止する(コイン投入で戻る)。

# 1994

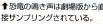
2D対戦格闘は成熟期に入り、カプコンとSNKが積極的にリリース。そんな折、セガは『バーチャファイター2』を発売。歴史的ヒットを記録し、3D対戦格闘が一般化する。ほかにも『デイトナUSA』などヒット作に恵まれる。SS、PSが発売された。

# ジュラシックパーク

GUN/操縦桿 (+1B) / 1~2人/SYSTEM 32/第三AM研究開発部/1994年2月/--

同名映画をゲーム化した作品で、ムービングシートに座ってプレイする『レールチェイス』タイプのガンシューティングゲーム。映画の数ヵ月後という設定で、麻酔銃で恐竜を捕獲して島のシステムを復旧させることが目的。







# デイトナUSA

DRV/HO+AC+BR+SL (4MT) / 1~8人/MODEL2/第二AM研究開発部/1994年3月/SS、DC、PC (Windows)

ボリゴンの表面に画像を貼り付けるテクスチャーマッピングが可能な3DCGボード、MODEL2の第1弾として登場したレースゲーム。初級、中級、上級の3コースがあり、初級は現地のオーバルサーキットを再現したもの。コーナーリングは従来のグリップ走行よりも、ドリフトを用いたほうが早く走れるように作られているのが特徴で、テールを流す豪快な走りが上達に直結するゲーム性か

ら、客層を問わず高い人気があった。また、敵車に接触したりクラッシュすると車体が派手にへこんで性能が落ちたり、コース上にスロットマシンが設置されているなど、ゲームとしてのアレンジも充実している。デイトナ発祥とされるスリップストリームの概念、全20周(初級のみ)のグランプリモードも『バーチャレーシング』から継承。大型筐体ものとしては非常に息の長い作品で、21世紀を迎えてもなお、現役可動している店舗をたびたび見かけるほど。V.R.ボタンによる視点は4種類。シフトレバーはH字型の実車に近いタイプを採用している。

30





●電脳戦機パーチャロン オラトリオ・タングラム<アジム>3ヵ月以上経過後にランダムセレクトでターボ同時押し。

# ドラゴンボール Z V.R.V.S

BTL/BL+3B/1~2人/\$YSTEM32/第三AM研究開発部。 1994年3月/

テレビアニメの『ドラゴンボールZ』をゲーム化。3D視 点で左右のパンチとジャンプを駆使して闘う対戦格闘。 プレイヤーキャラクターは5人。必殺技コマンドは"レバ -8回転十パンチボタン"など、変わったものが多い。





★孫悟空、孫悟飯、ピッコロ、トランクス、ベジータの5人が使用 可能で、孫親子はほぼ同性能。操作方法はかなり独特である。

# ハードダンク 3on:

SPT (バスケット) /BL+3B/1~6人/SYSTEM MULTI32/第三AM研究開発部/1994年3月/

ストリートバスケの3on3を題材にしたスポーツゲーム。 専用のアップライト筐体にはふたつのモニダーを設置、 それぞれコントロールパネルが3つずつついている。1試 合は11点先取制で、7つのステージが用意されている。





↑6人のプレイヤーで対戦が可能な、本当の意味での3on3を実現。 1~3人でのチームプレイや、左右の筐体で独立してCPU戦も行える。

# ポトポト

PZL/4L+1B/1~2人/C2 ボード/第三AM研究開発部 1994年3月/

ヘックスで構成されたフィールドで、上から湧いてくる ポト石を消していく対戦型パズル。ポト石は4つ以上つな げると消え、このとき切り離したぶんが相手に送れる。 画面下まで来るとゲームオーバー。CPU戦は全8ステージ。



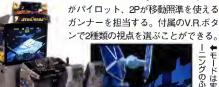


★爆弾を使えば一気にポト石を吹き飛ばせる。送られてくるポト石 に混じったおじゃま石は爆弾か切り離しでしか消すことができない。

# スターウォース

3D SHT/操縦桿(+2B) +スロットルレバー/1~2人 MODEL1/第三AM研究開発部/1994年4月/32X

映画『スターウォーズ』の世界をMODEL1で再現した 3DCGシューティング。レーザー砲とプロトン魚雷を駆 使してミッションをクリアーしていく。2Pプレイ時は1P



ングのふたつある

PZL/4L+2B/1~2人/C2 ボード/第一AM研究開発部 1994年5月/SS

対戦形式の「コラムス」第2弾。新しい要素としてスタ ックチップを追加。宝石を一定数消すたびに溜まり(最 大5枚)、好きなときに攻撃ボタンで相手に送ることがで きる。『コラムス2』と同様に、3種類の魔宝石がある。





↑父親の足取りを追うため、Mr.BUBUが主催するトーナメントで闘 うという設定。スタックチップの導入でより戦略的な対戦が可能に。

VTY/4L+2B/1~2人/C2 ボード/第一AM研究開発部 1994年6月/MD、GG、SS

16のミニゲームで構成された『タントアール』の続編。 ルーレットのように点滅する4つのミニゲームからひと つを選んでゲームを進めていく。全4ステージ構成で、 最終ステージには大ボスのボス・アダーが控えている。





★ボス・アダーの子分と対決する形式でゲームは進行していく。 モアセンスに溢れたミニゲームのネーミングセンスは健在。



・ラ選択時"L×3 R×3 L×13":アレックス、"R×6 L×6 R×3 L×3 R×4":ビーナッツ

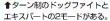
●トランキライザーガン<ボーナス>動物を一度に4匹同時に眠らせる。<トラックの燃料補給>全種類1匹すつ回収。

# ウイングウォー

3D SHT/操縦桿(+2B)+スロットルレバー/1〜2人/ MDDEL1/第一AM研究開発部/1994年6月/--

フルボリコンの対戦型ドッグファイトシミュレーション。ゼロ戦からハリアーまで、新旧8種の戦闘機による白熱のドッグファイトが楽しめる。自動視点切り替えのオートマチックビューを含めた4通りの視点を選べる。







# ザ・Jリーグ1994

SPT(サッカー)/8L+3B/1~2人/SYSTEM32/第一AM研究開発部/1994年7月/--

Jリーク12球団、選手を実名で使用したサッカーゲーム。 カメラ視点が疑似3Dになっているのが特徴。コマンド入 力によりバナナシュート、ドライブシュートなどを撃つ ことができる。1P時の試合形式はリーグ戦で行う。



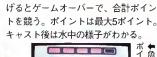


↑バスを渡す選手が画面外でも矢印が表示される。Jリーグ発足1年後の94年は、Jリーグのサッカーゲームが増えた時期でもあった。

# スポーツフィッシング

SPT(フィッシング)/釣りコントローラー+3B/1人/ST V/第四AM研究開発部/1994年7月/—

LDの実写映像と実物の竿とリールを入力デバイスに採用した本格海釣リシミュレーション。初級、中級、上級の3コースがあり、それぞれ釣れる魚が異なる。3回巻き上





◆魚の種類、大きさで

# デザートタンク

ACT SHT/HD (+28)+AC+SL (2MT)/1人/MDDEL2/ 第二AM研究開発部/1994年7月/—

酸戦車やヘリコプターと戦いながら、制限時間内にチェックポイントを通過する3D陸戦ゲーム。キャノンとマシンガンによる砲撃が無制限に行えるが、マシンガンは連射しすぎるとオーバーヒートし、一定時間使用不可にな

る。フィールド上にある建造物はその ほとんどを破壊できるのが特徴。



がある。視点は3種類。

## ずんずん教の野望

SHT/8L+2B/1~2人/C2 ボード/港技研、第一AM研究開発部/1994年8月/一

シンブルな固定画面シューティング。編隊を組んで現れるずんずん教の軍団をショットとボムで攻撃し、世界の5つの支部を壊滅させるのが目的。ひとつの支部は4ステージで構成され、最後に秘密支部が登場。全2周エンド。





↑敵キャラクターはディスコクイーンや酔っ払いなど。主人公はなぜか地蔵。各支部の最後のステージにはボスが待ち受けている。

### クイブ ゴーフト バンター

QUZ/4L+2B/1~2人/SYSTEM 24/第一AM研究開発 部/1994年9月/---

幽霊退治をテーマにしたアニメ調のクイズゲーム。巫女さんや霊能力を持つ少年など4人のキャラクターを選択できる。クイズにす速く答えるとパワーが溜まり、MAXになると変身、固有の特殊能力が使えるようになる。





★ホラー的ストーリーだが世界観はコミカル。正解するとアニメーションで敵を攻撃する。クイズの合間にはミニゲームも存在。



●ナスカーアーケード<隠し車体>(車体選択画面で入力)No.44でSL1速: →Richard Petty、No.3でBR+SL3速: Dale Earnhardt Jr. No.44でBR+SL4速を2回入力: Adam Petty。<同しトラック>トラック選択時にHD右、BRを→

## バーチャコップ

GUN/GC/1~2人/MODEL2/第二AM研究開発部/1994 年9月/SS、PC (P C-9821、Windows)

ボリゴンによる立体空間の構築と、『バーチャファイター』で培ったモーション技術を活かした、初の3DCGガンシューティング。敵が現れるとサイトが表示され、攻撃時は色が赤く変化するため、見た目にわかりやすく、食らったときの納得感が高い作りになっている。武器は通常のハンドガンのほかに、マシンガンやライフル、ショットガンなど多数存在。これらは弾数制限があるか、被弾することで消失する。コースはビギナー、ノーマル、エキスパートの3つがある。敵の銃を弾き落とすことで得られるジャスティスショットや、ミスせずに進むとゲージが上昇して倍率が上がっていくなど、マニアックなスコアシステムも取り入れ、幅広い人気のあった作品。





- ↑近未来の仮想都市バーチャシティを 舞台とした、犯罪組織EVL社とバーチャコップたちの戦いを描いた作品。
- ◆臨場感溢れるカメラワーク、多彩な敵 の出現パターンなど、ポリゴンならでは の演出が光る新世代ガンシューティング。

## ぶよぶよ通

PZL/4L+2B/1 $\sim$ 4 $\downarrow$ /C2 $\pi$ - F/J $\supset$ N/1 $\nu$ /1994 $\approx$ 10月/MD. GG, SS, SFC, GB, PCE, PS, WS, PC (PC9801, Windows)

大人気を博したパズルゲーム『ぶよぶよ』の続編。左回 転ボタンの導入、おじゃまぷよの相殺など、より遊びや すいようにシステムが改良されている。おじゃまぷよや 得点システムが異なるモードも追加。4人対戦もできる。





◆NEXTぶよは二手先まで見える。また縦穴にハマってもぶよを回せるなど細かいながら親切な調整。登場キャラクターは33人。

# ブランドクロス

TBL (ビンボール) /4B+2B/1~2人/SYSTEM 24/エクセレントシステム/1994年10月/-

ダグラス帝国と地球の最終戦争"グランドクロス"をテーマにしたビデオピンボール。左右のフリッパーでボールを弾き敵を倒していく。11種のアイテムが登場。残機制十ライフ制で全5ステージ。ボーナスステージもあり。





◆ボールは地球の最終兵器。ダイナイム。という設定。ダイナイム。という設定。ダイナイム。という設定。ダイナイム。という設定。ダイナイム。という設定。ダイナインが、

# アミューズメント産業の発展と育成に努める社団法人JAMMAとAOU

毎年春先にはAOUエキスボ、秋口にはアミューズメントマシンショー(通称AMショーまたはJAMMAショー)という、アーケードゲームを中心としたアミューズメント機器の新作展示会が行われている。これを主催するのがAOU(全日本アミューズメントが設営業者協会連合会)と、JAMMA(日本アミューズメントマシン工業協会)およびJAPEA(全日本遊園施設協会)で、それぞれアミューズメント産業の振興や健全な発展を目標とした社団法人である。1962年に行われた第1回AM

ショー(ベンダーショー)の主催は
JAMA(自動販売機協会)で、自動販
売機をメインとした展示会だった。
1973年の第11回AMショーから一般公開に踏み切り、このときJAMAは
紆余曲折を経てJAA(全日本遊園協会)
に変化している。このJAAが1981年に解散し、JAMMA、NAO、
JAPEAの三部会に独立する。そして
JAMMAが1989年に、NAOがAOUとして1990年に社団法人化した経緯がある。つまり、JAMMAもAOUも
母体は同じということになる。



↑1996年にJAMMAは技術革新に対応するために、JAMMA VIDEO規格を制定。 新JAMMA、JVSとも呼ばれる新世代の統 一規格で、NAOMIはこれに対応している。

まめ知識

踏んでSLを"4213"。 <BGMセレクト>車体選択画面で視点変更ボタンを押す。

●パーチャNBA<ALL NBA>ALL NBAに50回以上勝った筐体でニューヨーク、ニュージャージー、デンバーのいすれか→

# バーチャファイター2

BTL/8L+3B/1~2人/MODEL2/第二AM研究開発部。 1994年11月/SS、PC (Windows)

一大ムーブメントを巻き起こした3D対戦格闘不朽の名作。舜帝とリオンの参戦、多数の新技追加、よろけや投げ抜けの導入などがおもな変更点だが、何よりも特筆すべきは映像面である。テクスチャーマッピングされたキャラクターの質感と、秒間60コマで表現される淀みない動きが生み出すビジュアルショックは、それまでの"ポリ

板購入に踏み切る例も少なからずあった。ゆる面で前作をはるかに凌駕。個人で基➡グラフィック、技数、個性など、あら





-ヤーも多数いた。累計10~20万円はザラ。3.バーチャジャンキー,なる熱狂的ブレロ常生活に支障をきたすほどのめり込

ゴン"のイメージを一変させるものだった。新宿や横浜で行われたロケテスト時は話題性も手伝って、プレイはおろか、画面すらほとんど見えないほどの人だかりができた。発売後も前作のファンはもちろん、対戦格闘をプレイしない層、さらにロケーションに来ない層にまで人気が波及して爆発的ヒットを記録する。ゲーム内容もじつに懐が深く、やり込まれるにつれてつぎつぎに新テクニックや新たな概念が発見され、1年以上その熱狂が続くことになる。いろいろな意味で常識を塗り替えた作品。



●かリスマ的・鉄人・プレイヤーや地域色の単かリスマ的・鉄人・プレイヤーや地域色の

ローチが加えられるのもこの作品以降。 り、攻略概念に解析的手法を用いたアブ サ・ブレーム。という単語が一般的にな



# 『プリント倶楽部』が火をつけた写真シールプリント機の隆盛

1995年以降、ゲームセンターの新たな定番として君臨しているのがシールブリント機である。その発端となったのはセガ/アトラスの「ブリント倶楽部」(通称『ブリクラ」)。テレビ番組でSMAPを介してPR活動を行ったことでブームが加速、当時は設置店に長蛇の列ができるほどの賑わいを見せた。やがてマスコミに大々的に取り上げられる機会・ポックスやJR駅構内に設置されるまでになる。「ブリクラ」の大成功は、女

子中高生がムーブメントの中心にあり、コミュニケーションツールとして流行したのが要因とされている。のちにブームはサラリーマンやOL層にも拡大、文化といえるレベルにまで発展した。日本IBM、日立ソフトウェアエンジニアリング、オムロン、第一興商など、アーケードゲーム業界では聞き慣れない多くの企業が関連事業に乗り出しており、ピークの1997年以降も廃れることなくアミューズメント施設のいちジャンルとして定着している。



1万台以上も出荷されている。まさにアイデアの で重シールとしてブリントアウトされる。街頭に 写真シールとしてブリントアウトされる。街頭に ちなび一ド写真と構造はさほど変わらないが、 あるスピード写真と構造はさほど変わらないが、 あるスピード写真と構造はさほど変わらないが、 あるスピード写真と構造はさほど変わらないが、

まめ知識

·でS、ボストン、シカゴ、ミルウォーキーのいずれかでS、アトランタでS。

●バーチャストライカー<デカ頭>対戦チーム紹介時に"↑↓・・・ナいずれかのボタン"。対戦時は両者入力。<FC SEGA>

# 1995

この1年もほぼ『バーチャファイター2』一色。加えて『バーチャストライカー』、セガ/アトラスの『プリント倶楽部』がともにメガヒット。それぞれサラリーマン層、女子高生層に絶大な人気を得て、アーケード業界の規模はさらに拡大する。

# ゴールデンアックス・ザ・デュエル

BTL/BL+6B/1~2人/ST-V/第一AM研究開発部/1995 年2月/SS

「ゴールデンアックス」シリーズの世界観を用いた2D対 戦格闘。対戦中に登場するシーフを攻撃すると魔法の壷 を落とし、これを5つ消費してパワーアップ状態を発現 させることが可能。使用できるキャラクターは10人。





◆歴代の3人に新たに7人が追加。パワーアップはパンチ3つ同時押しで発動し、このとき専用必殺技のハイバーマジックが使える。

# セガラリー チャンピオンシップ

DRV/HD+AC+BR+SL (4MT) / 1~4人/MODEL2/第 三AM研究開発部/1995年2月/SS、PC (Windows)

WRC(世界ラリー選手権)をモチーフに、オフロードや 公道におけるラリーレースを再現した本格レースゲーム。 プレイヤーが操るマシンはトヨタセリカGT-FOURとラン

チアデルタHLインテグラーレで、 視点は2種類を選択可能。初級 (秋葉)、中級(森林)、上級(山 岳)の3コースがあり、好きなコ ースを周回するプラクティス、全 コースを走破するチャンピオンシ ップの2モードがある。激しいア ップダウンのあるコースや、前方 を見渡せないツイスティなコース



をハイスピードで走る感覚は、サーキットレースにはない独特の魅力があり、広く普及したツインタイプを中心に大ヒットした。デラックス筐体はツインクラッチを組み込んだハンドルと振動式のシートを採用している。

→開発中は実車を走らせたり、国 内外のラリードライバーからアド バイスを受けるなどして、走行感 覚を再現することに努めたという。





←プラクティスの敵車は1台の み。チャンピオンシップは15 位スタートで、規定順位を達成 すればつぎのコースへ進める。

### クールライダーズ

DRV/HD+AC+BR+SB(5MT)/1~B人/H1ボード/第-AM研究開発部/1995年4月/-

実写取り込み画像を使用したバイクレースゲーム。車種は個性的な8台、コースはアメリカ周遊コースと世界周遊コースがある。ステージはチェックポイント通過のたびに3つから選択していく方式で、合計50以上存在する。





★レーサーが新婚カップルやサイボーグだったり、コースもカジノ や海上、月面など、リアル路線とは違った破天荒な作風が痛快。

### **学龍門**

PZL/4L+1B/1~2人/SYSTEM16B/第一AM研究開発 部/1995年4月/—

ブロックの四隅に描かれた水晶のカケラを4つ合わせて 消していく対戦型落ちものパズル。プレイヤーキャラは 性能の異なる4人から選ぶ。中央の気力玉が満タンの状態で連鎖すると、大量のお邪魔(ブロック)を送り込める。





↑ブロックを消すと爆発してお邪魔を送れる。お邪魔の隣接場所で 消すと四隅がカケラのブロックになるため、中途半端な連鎖は危険。



→チーム選択時に頭文字"S"の国+S、England、Germany、Argentinaの順でそれぞれSを入力。

●バーチャストライカー2<MVP YUKI CHAN>チーム選択時に"右下S↓・S→S→左下S↓SSS"と入力しロシアを選ぶ。

# ばくばくアニマル

PZL/4L+1B/1~2人/ST-V/第三AM研究開発部/1995 年4月/GG、SS、PC (Windows)

イヌ、サル、パンダ、ウサギの4種類の動物ブロックとそれぞれに対応したエサブロックを組み合わせて消していく対戦型落ちものパズルゲーム。おけいこ、おふつう、おじょうずの3つのゲームランクを選択することができる。





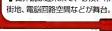
★ブロックは2個ひと組で落下し、設置後エサが隣接していると動物がエサをばくばく食べながら動き回るアニメーションを表示。

# セガネットマーク

GUN/操縦桿(+2B)/1人/MODEL1/第三AM研究開発部/1995年5月/-

ヘッドマウントディスプレイを装着してプレイするガンシューティング。プレイヤーの視界は外界から遮断され、 前後左右上下すべてがゲーム空間となる。振り返ったり 見渡したりしながら敵を捜し、ひたすら破壊していく。







# バーチャストライカー

SPT (サッカー) /8L+3B/1~2人/MODEL2/第二AM開発研究部/1995年5月/—

MODEL2で制作された初の3DCGサッカー。ポリコンならではのリアルな動き、テレビ中継さながらのカメラワーク、シンプルでわかりやすい操作などが特徴で、対戦プレイも盛んに行われた作品。インカムと人気の両面で長期間高いレベルを維持することに成功し、業界からも高い評価を受けている。選択できるチームは合計18ヵ国で、国籍によってフォーメーションが7種類に分かれる。ボタンの内訳はショートパス、ロングパス、シュート。パスは状況に応じて行動が変化し、シュートはボタンを押し続けた長さで強弱を決められる。のちに多くの後継作品が登場しアーケードサッカーを代表するシリーズに発展する、その元祖である。CPU戦はトーナメント形式。

→シンブル操作でありながら、実戦に近いゲーム展開が可能なサッカーゲームの 名作。シュートはパワーゲージシステムを採用する。



◆ボリゴンならでは の自動視点切り替え が臨場感を高る。隠 しチームの"FCセガ" は以降のシリーズに も引き継がれる。

# バーチャファイターリミックス

BTL/8L+3B/1~2人/ST-V/第一AM研究開発部/1995 年6月/SS

セカサターン版『バーチャファイター』をベースに改良を加えたバージョンアップ作品。テクスチャーマッピングを施し、グラフィックのイメージを一新。ほかに段位認定モードも追加され、デュラルが使用可能になった。





↑「バーチャファイター2」で導入された段位認定モードが追加されているが、その難易度は同作品よりもかなり高くなっている。

### レールチェイス2

GUN/操縦桿(+1B)/1~2人/MODEL2/第三AM研究開発部/1995年6月/-

MODEL2基板を使用した『レールチェイス』の続編。暴 走トロッコに乗ってマシンガンで敵を撃ちまくる。隠し コースを含めてさまざまな分岐ルートがある。シートの

> 動きが二軸から三軸になり、より迫力 を増している。救急箱や誘爆するドラ ムカンなどのアイテムも登場する。



→コックル帝国に打会する。



→ < FC SEGA > チーム選択時に頭文字'S'の国+S、2文字目'E'+S、3文字目'G'+S、4文字目'A'+S。 < アウェイユニフォーム選択> チーム選択時にA+B+Cでチームを選ぶ。 < 三吉氏操作説明> 操作説明をにSを押したままにする。

## インディ500

DRV/HD+AC+BR+SL(6MT)/1~8人/MODEL2/第-AM研究開発部/1995年7月/—

インディレースをリアルに再現したレースゲーム。インディ500、ハイランドレースウェイ、ベイサイドストリートの3コースがあり、後者ふたつはオリジナルの架空



# エジホン探偵事務所

VTY/8L+1B/1~2人/ST-V/第一AM研究開発部/1995 年7月/SS (`ゲームウェア、収録)

絵の中に散りばめられた漢字の中から、ひとつだけ違う 漢字を捜し出すゲーム。レバーで画面上のルーペを動か してボタンで決定する。初級が10間、上級が20間のイラ ストクイズで構成されている。ボーナスゲームもある。





↑単純で熱くなれる間違い捜しゲーム。もともと月刊誌「ポップティーン」に連載されていたクイズで、これをビデオゲーム化。

# ファイナルアーチ

SPT (野球) /8L+38/1~2人/ST-V/第一AM研究開発部/1995年7月/-

プロ野球12球団の選手が実名で登場し、秒間30フレームでリアルな動きを表現したフルボリゴン野球ゲーム。オープン戦、ペナントレース、プロ野球トーナメントなどのモードがある。選手のパラメータは20以上ある本格派。



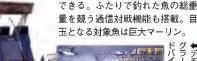


★業界初のフルボリゴン野球ゲーム。クロスプレーやファインプレーは臨場感抜群。バーサスシティ筐体対応で対戦も広く行われた。

## スポーツフィッシング2

SPT(フィッシング)/釣りコントローラ+3B/1~2人/ST-V/メカトロ研/1995年8月/一

実写映像を使用した海釣りシミュレーション第2弾。16 ヵ所のポイント、24種の魚、23種のルアーと内容は大き くボリュームアップ。制限時間内なら何度でもキャスト



リ ドバイスが流れる。 グラー丸橋英三氏のア



# バーチャファイター2.1

8TL/8L+38/1~2人/MODEL2/第二AM研究開発部/ 1995年8月/—

『バーチャファイター2』のバージョンアップ作品。連続でバックダッシュできない、P K キャンセルのタイミングが遅くなった、よろけが回復しやすくなったなどの変更点がある。デュラルが16分の1の確率で使用可能。





↑ラウ、ジェフリーのカラーによる性能差、居合い蹴りや干本バン チなども修正された。PKはダメージが低くなり、ダウンを奪えない。

# バーチャコップ2

GUN/GC/1~2人/MODEL2/第二AM研究開発部/1995年9月/SS、DC、PC (Windows)

3DCGガンシューティング『バーチャコップ』の続編。 前作以上にバラエティのあるステージが用意されてい る。プレイヤーキャラがひとり追加され、倒した敵を追



撃して得点が加算される3ポイントショットを導入。モードはビギナー、ミディアム、エキスパートの3種類。



び 伎もあり。ヒット作。 ◆ジャスティズショッ

) ●バーチャストライカー2 バージョン98<MVP YUKI CHAN>チーム選択時に頭文字 Y の圏でSS、以下同様に UK『の順 『 に入力。<FC SEGA選択><アウェイユニフォーム選択> 『バーチャストライカー2』と同様の方法。

30 SHT/操縦桿(+2B)/1人/MOOEL2/第一AM研究開発 部/1995年10月/SS、PC(Windows)

大迫力のドッグファイトを体感できる3Dシューティング ゲーム。スロットルレバーがなく、バルカンとミサイル がともに無制限に撃てるので、単純爽快な空中戦が楽し



能又 各 ステージ など特殊航法

## サンドアール

VTY/8L+18/1~2人/ST-V/第一AM研究開発部/1995 年11月/SS

『タントアール』シリーズの第3弾。ポリゴンを使用しビ ジュアルを強化。4つのミニゲーム(全27種)からひと つを選択してゲームを進めていくスタイルは従来どお り。ステージ最後のボス戦では専用ゲームで対決する。





↑ミニゲームは"カンフーまさつ"や"ウオウオルーガ"など計27種。 EASY (低難易度) とLUCKY (ライフ回復) は内容がランダム。

# ファイティングバイパーズ

BTL/8L+38/1~2人/MODEL2/第二AM研究開発部/ 1995年11月/SS

不良少年少女たちのあいだで流行する近未来の金網デス マッチを題材にした3D対戦格闘。基本操作は『バーチャ ファイター」を踏襲しているが、世界観やゲームシステ ムには明らかな方向性の違いが見られる。8人のキャラク ターは鮮やかな色彩で表現され、画面効果も派手。叩き つける、破壊するといった爽快感が重視された作り。大 きな特徴がアーマーの存在で、耐久値ゼロの状態に固有 のアーマー破壊技を当てるとアーマーが外れ、その部位 のダメージが2倍になる。また、四方が金網で覆われてい るためリングアウトが存在しない。そのかわり、簡単な 操作でダウン状態から復帰する受け身、上段と中段を返 すガードアタックなど、防御システムも充実している。

➡コテコテの番長バンやコ スプレ天使のハニーなど、 キャラクターも個性的。破 壊されたアーマーは、その 試合中は絶対に復活しない。



←攻防ともに先鋭的 なシステムを導入。 空中受け身や空中投 げも可能。基本技で はジャンプキックが かなり強力だった。

ACT/ハンマー型コントローラ/1人/ST-V/第一AM研究開発 部/1995年11月/



↑画面を叩くモグラたたき。 (資料提供:石黒憲一氏)

ST-Vの画面を使用したビデ オゲーム版もぐらたたき。モ ニター上の強化ガラスを叩く ことでセンサーが反応する仕 組みで、ビデオゲームゆえの 自由です速い動きを実現。ス タートするとゲームセレクト があり、モグラ、ハエ、ゴキ ブリの3種類から叩く対象を 選ぶことが可能。ルールは従 来どおりで、規定時間内に叩 いた対象のポイントを競う。

ORV/HD+AC+BR+シフトボタン (6MT)/1~8人/MOOEL2 第三AM研究開発部/1995年11月/SS、PC(Windows)

イギリスのマン島で開催される、最古のバイクレースを 題材にした作品。ステップに両足を乗せてプレイする、 実写感覚のライディングを実現した。マン島T.T.レース

を再現したT.T.コースと、完全オリジ ナルのシーサイドコースのふたつがあ る。ツイン筐体は8人同時プレイ可能。



●バーチャストライカー2 バージョン99<ルーマニア選手が金髪になる>チーム選択時に頭文字"G"の国でS、2文字目 "0"+S、3文字目"L"+S、4文字目"0"+Sと入力し、ルーマニアを選択する。

# 1996

ポリゴンによる作品はひととおりのジャンルが出そろい、テーマが多様化してくる。セガはMODEL3で制作した『バーチャファイター3』を発売。『ブリント倶楽部』に追従するシールプリント機も数多く発売。携帯ゲームの"たまごっち"も大流行した。

# ファンキーヘッドボクサーズ

SPT(ボクシング)/8L+3B/1~2人/ST-V/第三AM研究開発部/1996年2月/SS

三頭身のボリゴンキャラクターが特徴のボクシングゲーム。殴ると立方体の頭部がねじれたりへこんだりする。ボタンはガードと左右のパンチ。プレイヤーキャラは性能の異なる6人で、それぞれ必殺パンチを持っている。





↑バンチの打ち分けに上下ガード、スウェー、サイドステップなど 行える行動も多彩。3ノックダウン制で時間切れの場合は判定勝負。

# 電脳戦機パーチャロン

ACT SHT 8TL/操縦桿(+2B)×2/1~2人/MOOEL2/第三AM研究開発部/1996年1月/SS、PC(Windows)

バーチャロイドと呼ばれるロボットが広大な空間で1対1の闘いをくり広げるリアビューの3Dシューティング。プレイヤーが使用可能な8体のバーチャロイドはアニメ「ガンダム0083」を始めとする、同シリーズで有名なカトキハジメ氏のデザインによるもの。その洗練されたフォルム、設定、世界観は話題性も十分で、熱烈なファン層を獲得して大ヒットを記録した。とはいえ、本作が商業的に成功したのは、3D空間を自在に動き回るスピーディなロボットバトルを具現化できたセガの技術力あってこそといえるだろう。操作は2本の操縦桿で行うが、その組み合わせで旋回やジャンプといった動作が行える。

トリガーはそれぞれ独立しており、レフトウェポン、ライトウェポン、同時押しのセンターウェポンの3種類。いずれもエネルギーを消費し、連続で使いすぎるとオーバーヒート。チャージが完了するまで使用不可能になる。相手に接近するとダブルロックオン状態になり、左右の武器が近接攻撃に変化。CPU戦は全8ステージで、ヤガランデ、ジグラットという専用のボスが登場する。

⇒ゲーム内でもゲームセン ターの対戦ゲームをブレイ する、という設定。ここで 適性があると判断されれば 戦場へ徴兵される。それが CPU戦のステージ5以降。



←のちにパーサスシ ティに対応したスタ ンダードタイプも登 場。多くの店舗に入 荷されてプレイヤー 磨が広がった。





↑戦闘領域は障害物の大きさや有無、起伏などで差別化され、その バリエーションもさまざま。地形を意識した立ち回りも重要になる。



# バーチャファイターキッズ

BTL/BL+3B/1~2人/ST-V/第二AM研究開発部/1996年3月/SS

コミカルな二頭身キャラによる3D対戦格闘。ベースはセガサターン版の『バーチャファイター2』だが、体格の違いから攻防も変化。キャラクターはおなじみの10人十デュラル。大塚製薬のゲーム内広告も話題になった。





↑見た目はコミカルだがゲームのスピードアップ、CPUのアルゴリ ズム強化といったシビアな変更も。ヒットマークも表示される。

# ペブルビーチ ザ・グレートショット

SPT(ゴルフ)/8L+1B/1〜2人/ST-V/T&E ソフト/1996 年3月/—

アメリカの名門コース、ペブルビーチを再現したゴルフ ゲーム。 キャラクターは性能の違う男女4人からセレク ト可能。1ボタンで行える簡単操作だが、バックスピ ン・トップスピンなどのショットも打つことができる。





↑数多くのブラットフォームで名作ゴルフゲームを生み出したT&E ソフトのアーケード初参入作。ボールは持ち数が決まっている。

# ガンブレードN.Y

GUN/GC/1~2人/MODEL2/第三AM研究開発部/1996 年4月/—

2005年のニューヨークを舞台にしたカンシューティング。 敵がAIを搭載しており、状況に応じて集まったり隠れた りと動きが変化する。カメラワークもこれを追う形にな

るので展開が一定していないのが 特徴。イージー、ハード、スコア アタックの3つのモードがある。

新なゲーム性を実現。 描写と、AIで動く斬 地取材によるリアルな ドロイド兵と戦う。現 ヨークを占拠したアン



# カラオケクイズ イントロDonDon

QUZ/4L+1B/1〜2人/ST-V/サンソフト、サクセス。 1996年6月/

イントロを聞いてす速く答えていくイントロクイズゲーム。曲名や番組名、CMの商品名を当てる音楽クイズと、動物の鳴き声や乗り物の音を当てる音当てクイズがある。日本が8分割された8ステージで構成されている。





★25枚のパネルの過半数を領地にすればステージクリアー。パネルは正解時に領地になり、同じパネルで挟んだ領地もその色に変化。

# ソニック・ザ・ファイターズ

BTL/BL+3B/1~2人/MODEL2/第二AM研究開発部。 1996年5月/—

『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』シリーズのキャラクターたちが闘う対戦格闘。ほとんどの打撃を防御できるバリアガード、『バーチャファイター3』に先駆ける避け、一定時間高速化するハイパーモードなどが存在する。





★バリアガードは万能なガードだが、5ゲージ消費するとその試合はガード不能。ハイバーモード中はハイパー技が1回だけ使える。

# ダイナマイドベースボール

SPT(野球)/ヒッティングスイッチ+BL+2B/1~2人/MODEL2/第一AM研究開発部/1996年B月/一

実名を使用した本格プロ野球ゲーム。MODEL2により美麗な映像と秒間60フレームの動きを実現、クロスプレイ等のカメラワークもよりダイナミックになった。選手の表情も変化する。ドームや芝生など3種類の球場が選べる。





↑『ファイナルアーチ』はレバーとボタンのみだったが、本作では アーケード野球の定番デバイス、ヒッティングスイッチが復活。



→<ROYAL GENKI選択>Sを押しながらMVP YUKI CHANを選択する

●パーチャストライカー3<FC SONIC選択>FC SONICに勝利した基板でチーム選択時に頭文字"S"の国でS、以下同様→

## デカスリート

# SPT(デカスロン)/8L+28/1~2人/ST-V/第三AM研究開発 部/1996年5月/SS

陸上10種競技を題材にしたスポーツゲーム。5種目で1日ずつ、全2日のプログラムでゲームは進行。各種目とも、規定のクリアー条件を満たせばつぎのゲームに挑戦することができる。プレイヤーキャラクターは国籍の異なる個性豊かな8人の男女で、大きく分けて競争型、跳躍型、投てき型、万能型の4タイプに分けられる。ゲームそのものは過去にも存在したタイプの発展型だが、ポリゴンを使用した映像のインパクトと、短時間で集中して楽しめるテンボのよさがあり、好評を得た作品である。世界記録を出すとプレイヤー名と記録がバックアップされるのも、挑戦意欲を掻き立てる。のちに発売されたセガサターン版もヒットし、サタコレとして再登場した。



## ラストブロンクス/東京番外地

# 8TL/8L+38/1~2人/MODEL2/第三AM研究開発部/ 1996年6月/SS、PC(Windows)

少年グループたちの抗争を描いた3D対戦格闘。プレイヤーキャラクターは8人の少年少女たちのチームリーダーで、おのおの得意とする武器を持って参戦。ゲームシステムの基本は『バーチャファイター』シリーズを踏襲しつつも、ほとんどの打撃技をキャンセル可能なアタックキャンセルや、姿勢を低くして前転し、下段以外に対して完全無敵となる潜り込みというシステムを採用。この思い切った二大システムの存在が、攻守ともにアグレッシブな独自のゲーム性を生み出している。ストリートファッションに身を包んだキャラクター、渋谷や新宿を思わせるステージなど、親近感を覚えるビジュアルも特徴。ステージは比較的広く、リングアウトは存在しない。



◆激化する覇権争いに終止 符を打つという名目で、各 グループのリーダーに手紙 が届き、チームの威信を賭 けたトーナメントが開催。

⇒アタックキャンセルを駆使すれば流れるような連繋、空中コンボが可能。 潜り込みは強力だが終了時に少しスキがある。



### ダイナマイト刑事

# ACT/8L+38/1~2人/ST-V/第一AM研究開発部/1996 年7月/SS

業界初のフルボリゴンアクションゲーム。テロリストに 占拠された超高層ビル"エターナルタワー"に乗り込み、 ダイナマイト刑事ことブルーノ刑事とその相棒、シンディ刑事が大統領の娘を救出する。立体的なステージ、モーションキャプチャーによるリアルな動きなど、演出と 視覚効果はボリゴンの特性が活かされている。レバーと ボタンの組み合わせでさまざまな技が出せ、ザコ敵を一撃で倒せる"逮捕"や完全無敵の"スピニングアタック"など の特殊攻撃も多彩。フィールドに落ちているアイテムの 種類もじつに豊富だ。複数のアクションシーンとボス戦 でステージは構成されるが、画面の指示どおりにす速く 操作するビジュアルシーンも随所に盛り込まれていた。 →派手なアクションと痛快な 展開が多くのファンを生ん だ。スコアの概念がまったく 存在しないのは、アーケード としては異例ともいえる。



◆海外版のタイトルは『ダイハード』。ま さに同名の映画を彷 彿させるアクション に仕上がっている。

まめ →に"ONIC"。<FC SEGA> パーチャストライカー2 パージョン2000 と同様。

戦 ●バーチャファイター<デモ操作>カゲ登場時にレバー回転。<リブレイ固定>デュラル戦最終ラウンドをドローで勝利。→

DRV/HD+AC+8R+SL(6MT)/1~8人/MODEL2/AM研 究開発本部分室/1996年9月/SS、PC(Windows)

ヨーロッパで人気のツーリングカーレース、ITCをモデ ルにしたレースゲーム。選べるマシンはFR車と4WDが 二車ずつ。オペルやメルセデスに加え、トヨタ・スープ ラが参戦。デラックス筐体はシフトチェンジのタイミン



糸BGMも話題に。 の提携によるテク

/HD+AC+マリンジェット型コントローラー/ MODEL2/第一AM研究開発部/1996年10月

マリンジェットを題材にした水上レースゲーム。ジャン プ台を使って豪快なジャンプ技を決められる。ハンドル だけでなく、体重移動で筐体を傾けることでも操作が可 コースは外海や島の中など3コース。ストイックな

レースではなくマリンスポーツの 開放感、爽快感を重視している。



スポーツの大御所 マハが手がけた。 筐体デザインはマリ

BTL/8L+4B/1~2人/MODEL3 Step1.D/第二AM研究開 発部/1996年9月/

歴史的名作『バーチャファイター』シリーズの3作目。初 のMODEL3タイトルで、そのきめ細かな映像が初公開さ れた96年2月のAOUショーで大きな話題を呼んだ。力士 の鷹嵐、合気柔術の梅小路葵のふたりが新たに参戦し、 プレイヤーキャラクターは合計12人に増加。また、4つ 目のエスケーブボタンが追加され、相手の攻撃を"避ける"

い、判定が大きのぐ超重量級。 →鷹嵐はウルフ、 判定が大きいなどの特徴がある。 ダウンしにくい、 ジェフリーをはるかにし 浮きが低



よりリアルに描かれている。 技の入りやすさも変化。

という概念が生まれた。ステージも降起の激しい洞窟や 果てしなく広がる砂漠などバリエーションに富んでいる。 戦略上では投げ技のモーション付加とコマンド投げの抜 けコマンドの存在が重要な変更点。これにともない、複 数の投げ抜けコマンドを入力する"飛車角抜け"や、これ をエスケープやガード硬直などと組み合わせた"~投げ抜 け"といった投げ抜けのテクニックが発達していく。『バー チャファイター2」 ほどではないものの、長期にわたって 多くのバーチャジャンキーたちに愛された大ヒット作。



こそのまま硬値するという変更もあった。 ガードされるとモーション途中で停止 新技も多数追加された。 回転系の打撃技



◆アンジュレーションのあるステージで タライの光沢もMODEL3ならではか ➡従来のキャラクターもイメージ 地形を意識し 滑らかな を



・<鉄山投げ>アキラの鉄山靠の攻撃モーション中には、間合いに関係なく投げが決まる。

ファイターキッズ<デュラル選択>対戦で8連勝以上している台に乱入し、キャラクター選択時に

# マジカル頭脳パワー

QUZ/マイクコントローラ+18/1~3人/ST-V/第一AM研 究開発部/1996年11月/

日本テレビで放送されていた同名人気番組をゲーム化し たクイズゲーム。ボタンを早押しして回答権を得たのち、 正解をマイクで答える。3人同時プレイが可能で、マジ カルコース、頭脳コース、パワー!!コースがある。





↑同名のクイズ番組をゲーム化。マジカルコースは全4ゲーム、頭 脳コースは全8ゲーム、パワー!!コースは全12ゲームで構成。

DRV/HD+AC+8R+SL(4MT)/1~8人/MDDEL3 Step 1.5/第二AM研究開発部/1996年12月/

インターナショナルGT耐久レースを題材にした本格レー スゲーム。MODEL3を使用した最初のレースもので、光 源処理や遠近感などをよりリアルに表現している。マシ ンはポルシェ911やフェラーリF40など4台から選択でき



# 2ガスキー スーパー(

SPT(スキー)/フットコントローラ/1人/MODEL2/第一AM 研究開発部/1996年12月/

スキーのワールドカップをモチーフにした、ハイスピー ドな展開を楽しめるスキーゲーム。長野、ヨーロッパ、 北アメリカの3コースが存在し、それぞれタイムアタッ クとワールドシリーズの2モードが選べる。ビクトリア

との提携により、用具やウェアは/ すべてワールドカップモデル。

を巧みに操作-F 1





# 3iよ3iよSUN

PZL/4L+2B/1~2人/ST-V/コンパイル/1996年18 月/SS、GB、N64、PS、PC(Windows)

人気の対戦型パズル『ぷよぷよ』シリーズ第3弾。新フ ィーチャーとして、相殺か全消しで出現する太陽ぷよを 消すことで、連鎖数に応じたおじゃまぷよを送れる"日輪 相殺"が加えられた。対戦時にはキャラを選択できる。





◆日輪相殺が存在するためゲーム展開は「ぶよぶよ通」よりスピー ディ。CPU戦では難易度によってアルルやカーバンクルと戦える。

# 米国センスが凝縮『バーチャロン』ブローシャーUSバージョン

ここに挙げたふたつの写真は「電脳 戦機バーチャロン」のブローシャー (販促チラシ)で、右(大)が海外版、 左(小)が国内版のものである。海 外版は足元にテムジンの頭部が転が り、半身だけパーチャロイド化した 男女(テムジン&フェイ=イェン) が仁王立ちして佇むという、なんと も不思議な光景が展開されている。 バーチャロイドが集合した国内版ブ ローシャーと比較してみてもわかる とおり、日米間のセンスの違いはい っそう際立つ。電脳空間との融合を 表したものであろうか、ソリッドな 世界に実写の人間という構図は、日 本人のセンスではなかなか生まれて こないものだろう。海外版と国内版 のブローシャーのデザインが異なる 場合は多いが、ここまで違うのは非

➡これが国内版。中央 のテムジンを取り囲む ようにバーチャロイド 常に珍しい例である。ゲームに対す るイメージの差異が如実に現れてい る例といえる。



ロゴのカラーリンプも

が集合した構図。

●バーチャファイター2<エキスパート>キャラ選択時に"↓↓↑↑・・→→"。<スローリプレイ>勝敗決定時にP+K+G。<ラ ウの髪>ラウの同キャラ戦で勝利すると7段階に伸びる。<カゲの覆面>カゲで20連勝以上して上段攻撃を食らう。<鷹>→

0

# 1997

高性能化する家庭用機との差別化を 狙ってか、『ゲットバス』や『トッ プスケーター』など、操作系が独特 な大型作品が目立っている。コナミ の『ビートマニア』、タイトーの 『電車でGO!』が大ヒット機種。と もに新しいジャンルを開拓した。

PZL/4L+2B/1~2人/ST-V/第一AM研究開発部/1997

『コラムス』シリーズ4作目。初代のようにひとりプレイ を前提とした内容。ジュエルの接地が少し早く、左右幅 が7ラインに増えた。また段位認定システムも追加され ている。魔宝石の複数回使用などのテクニックは健在。





★ジュエルが立体的に表現されイメージを一新。段位認定はプレイ 後に5つの項目から判断される。2P時は1人用を同時にプレイ。

SHT/8L+2B/1~2人/ST-V/童/1997年2月/SS、PS

3種類のショットと回数制限のあるボンバーで進んでい く縦スクロールシューティング。ボンバーはショットに よって性質が異なっている。ミスした場合は規定の場所 まで戻されるタイプ。全8ステージ構成で2周エンド。





で、それぞれのアイラ は赤が連射の効

# イナマイトベースボール'97

SPT/ヒッティングスイッチ+8L+2B/1~2人/MODEL2 第一AM研究開発部/1997年4月/-

当時の最新データを豊富に取り入れた『ダイナマイトベ ースボール』の97年度バージョン。ドーム球場、ナイタ ーなど、3つのバリエーションの球場を用意。選手のク セまでも再現したリアルで細やかな動きが注目に値する。





★この作品でも球場の看板等でゲーム内広告を積極的に導入してい る。カメラワークもパワーアップ。より細やかな動きも再現された

GUN/GC/1~2人/MODEL2/第一AM研究開発部/1997 年3月/SS、PC(Windows)

クリーチャーが徘徊する恐怖の館を舞台にしたガンシュ ーティング。特殊工作員Gとその相棒、トーマス・ロー ガンのふたりが真相究明と生存者救出のため、政府機密 機関の洋館へと乗り込んでいく。主要となる敵キャラク ターのゾンビは、動きは緩慢だが頭部を撃ち抜かないと 一発で倒せず、複数のゾンビがわらわらと襲い掛かる恐 怖をうまく表現している。ゾンビだけで何種類ものバリ エーションがあり、それ以外にも動きの速いコウモリや、 ヒルのような軟体動物など数多くの敵キャラクターが登 場する。ゾンビたちが唐突に扉を破ってくるなど、緊張 感を高める恐怖の演出も秀逸。プレイヤーの行動によっ てストーリーが分岐するシステムを採用している。



ゾンビ、チェーンソーを持った大 柄なゾンビなどバリエーション豊 か。とにかくひたすらゾンビ三昧 で幅広い層に受けた作品。ステー ジの最後にはおどろおどろしいボ スとの一騎討ち。ボス戦は弱点を 見極めす速く撃ち込む必要がある。

・ジャッキーステージで対戦中、1P、2P同時に"↓+P+K+G+S"。<残像変更>エンディング中に1P Sで減少、2P Sで増 加。<ふたりで勝ちボーズ>タイムオーバーで負けたキャラがリングアウトする。<視点異常>デュラル戦をドローで勝利する。

# トップスケーター

SPT(スケートボード)/フットコントローラ/1人/ MODEL2/第三AM研究開発部/一

スケートボードで華麗なジャンプトリックを決められる体感スポーツゲーム。6方向への入力が可能なアナログフットコントローラを足で操作し、左右のスライドにロールなどを駆使してコースを進んでいく。このとき点在するトリックポイントでジャンプトリックを出せばポイントが加算される。直感的な操作でプレイでき、さらにトリックを出すほどスピードもアップ。上達するほど爽快でハイテンションなプレイが楽しめる作りが魅力。選べるコースは初級と上級で、コース上にはタイムボーナスのアイテムもある。プレイヤーキャラクターは全6人で、それぞれ固有のトリックを持っている。BGMはスケーターに人気の高いペニーワイズを起用している。



## バーチャストライカー2

SPT(サッカー)/BL+3B/1~2人/MODEL3 Step1.5/第二 AM研究開発部/1997年6月/—

大好評の3DCGサッカー「バーチャストライカー」の第二弾。MODEL3を使用したことでグラフィックと動きがさらにハイクオリティなものとなった。システム面では戦術の切り替えがリアルタイムに行えるようになっているほか、選択できる国は24ヵ国に増加した。簡単な操作で実戦さながらの本格プレイが楽しめるのは前作どおりで、対戦プレイを中心に大ヒットを記録。『バーチャストライカー2 バージョン98』が出るまでの1年間、前作以上の安定した人気を維持している。ワールドカップが翌年に迫っていたこともあり、インカムの高さはこの年のビデオゲーム全体でもトップクラスとなり、業界における本シリースのブランドイメージを不動のものにした。



# ロストワールド ジュラシックパーク

GUN/GC/1~2人/MODEL3 Step1.5/第三AM研究開発部/1997年7月/一

同名映画をゲーム化したガンシューティング。3Dサウンドとスーパーウーハーによる音響、振動が臨場感を演出するシアター・キャビネットを採用。全5ステージで、イベント内容によって分岐。2P時は相性度が表示される。



★原作のストーリーをベースに、 オリジナルのストーリーが展開。



## スカッドレース プラス

DRV/HD+AC+BR+SL(4MT)/1~B人/MODEL3 Step15/第二AM研究開発部/1997年9月/一

『スカッドレース』のバージョンアップ版。台所やリビングを走る超初級コースが追加されたほか、車種選択時にスタートボタンを押し続けてから選ぶことで、ボンネットバス、戦車、猫、ロケットカーを選択できる。





↑戦車は砲撃が可能だったり、猫はクラッシュしないなど、お遊び要素満載の新フィーチャーが目白押し。ジャッキーのデモも追加。



●バーチャファイター21<デュラル選択>キャラクター選択時にSを押したまま決定すると1/16の確率でデュラルになる。 ●バーチャファイター3<隠し勝ちボーズ>カゲ、ジャッキー勝利時に"↓+G+P+E"でビース。カゲがアキラステージでエ・

# セガ ウォータースキー

SPT(水上スキー)/フットコントローラ/1人/MDDEL2/第 一AM研究開発部/1997年9月/—

水上スキーを題材にしたスポーツゲーム。フットコントローラは左右が独立しており、この操作で華麗なジャンプ技を決められる。南の島、ジャングル、遊園地の3コースがあり、プレイヤーは男女4人から選択可能。



本楽しさを追求した作品。な楽しさを追求した作品。イルと並んで滑るなどゲーム的力と並んで滑るなどがームの力とがあられる。イルをいるがある。

# ル・マン24

DRV/HD+AC+BR+SL(6MT)/1~6人/MDDEL3 Step1.0/第三AM研究開発部/1997年9月/—

ル・マン24時間耐久レースをゲーム化。耐久レース、スプリントレースがふたつで計3コース。マシンは6台。途中参加のフリーエントリーシステムを採用。敵車を抜くことでもタイムが加算され、抜かれると減ってしまう。



★耐久レースを完走するとボルシェ917Kと闘える(計3周)。



## バーチャファイター3tb

BTL/8L+4B/1~2人/MDDEL3 Step1.D/第二AM研究開発部/1997年1D月/DC

対戦形式を3on3にした『バーチャファイター3』の改良作品。技の追加、性質変更など多数のバランス調整が施され、『バーチャファイター3』のプレイヤーはそのまま引き継ぐ形でこの作品にシフトしていった。





◆チームバトル制になったとはいえ、同じキャラクターを3人選ぶこともできるので、無理にほかのキャラクターを覚える必要はない。

## ーターレイド

DRV/HD+AC+BR+2B/1~4人/MDDEL2/第~AM研究開発部/1997年1D月/

近未来を舞台にしたバトルレースゲーム。ふたつのボタンで敵ライダーを攻撃できるのが最大の特徴。フルスロットル2回でターボゲージを消費してターボダッシュが可能。全5コースで、プレイヤーキャラは性能の違う4人。



で、ニークなを行うなこう。 武器を投げて敵車の順位を落 武器を投げて敵車の順位を落 とすことも可能。バンチは前

### ウインターヒート

SPT(ウインタースボーツ)/8L+2B/1~2人/ST-V/第三AM 研究開発部/1997年11月/SS

『デカスリート』のメンバー6人に新キャラクターふたりを加えた冬期競技ゲーム。レバーとアクション、ランの2ボタンを駆使して、ウインタースポーツの競技8種をクリアーしていく。プレイヤーキャラは前作同様4タイプ。





◆競技は8種類。ボタンを連打するような単純なもの以外にも、タイミングやベース配分など細かいテクニックが生きる種目が増えた。

### 花組対戦コラムス

PZL/4L+1B/1~2人/ST-V/第二CS研究開発部/1997 年11月/SS

『サクラ対戦』のキャラクターを使った対戦型バズル。 宝石を消すごとに溜まる気合ゲージがフルになると、攻撃や防御などが行える"LIPS"を採用。キャラクターは9人で、それぞれ攻撃力や配置パターンなどが異なる。





↑原作のシステムをアレンジしたLIPSシステムが特徴。攻撃する とカウントのついた時宝石を相手に送れる。SSからの逆移植作品。



・・クセレント勝ちの場合たらいが落下。 バイでアキラにエクセレント勝ち時に"。 + G + P + E" で投げキッス。 <デュラルステージ選択時にSを押したまま決定すると1/16の確率でデュラルステージに。

SPT (フィッシング) /釣りコントローラ(+2L+2B)/1人 MDDEL3 Step 1.0/第一AM研究開発部/1997年11月/DC

美しく表現された湖水の映像とリアルに伝わる振動が人 気を呼んだバス釣りゲーム。キャスト後は視界が水中に 移り、ルアーやバスの動きを目で追うことができる。バ イトに合わせてフッキングしたら、ラインテンションに 気をつけてリールを巻いて釣り上げる。ステージは選択

式でLODGE、CAPE、INLETの3つ。時間内に 規定重量を釣り上げるとつぎのステージへ。 すべてクリアーすると最終ステージPALACE へ進める。バスの動きを再現するため、開発 中は実際にバスを飼育して研究が行われた。 98年のブラストシティ版では、稼働時間に応 じてバスが成長する隠し要素があった。



◆バスのサイズは 大きく分けて4種。 ルアーにアクショ ンをつけてバスを 誘う感覚が秀逸。





ーをランダ



#### フィーチャリングバーチャ

SPT(ブロレス)/BL+3B/1~2人/ST-V/第一AM研究開発 部/1997年12月/SS

全日本プロレス公認のプロレスゲーム。SS版の同名作品 をアーケードに逆移植。全日の看板選手10名を完全再現 し、『バーチャファイター』からもウルフ、ジェフリー が参戦。基本システムは打撃、投げ、つかみの3すくみ。





★全日と「バーチャファイター」のドリームマッチが実現。つかみ、 打撃から特定のボタンを押すことでコンビネーションをくり出せる。

#### ハーレーダビッドソンSLAライダース

DRV/HD+AC+BR+リアブレーキ+2シフトボタン (4MT)+1B/1人/MDDEL3 Step2.0/1997年12月/

ハーレーダビッドソンにまたがり、ロサンゼルスの街中 を爆走していくドライブゲーム。ナビゲーションの指示 に従い、ランダムに設定されるチェックポイントに向か って走り続けていく。選べるハーレーは "ファットボーイ"

など合計5機種。ミュージックセ レクトボタンがついている。





ブを自由に走り回

GUN/GC(+1B)/1~2人/MDDEL2/ロッキードマーチン 1997年12月/

装甲車輌でクーデター軍の戦線に突入し、マシンガンと ミサイルランチャーでテロリストと戦う固定ガンタイプ のガンシューティング。制作は宇宙開発事業でも知られ

> るロッキードマーチン社。マシンガンの弾 数は有限で、さらに車輌の燃料も徐々に減 っていく。補充はアイテムの入ったドラム 缶やアイテムボックスを破壊して回収する。



■固定式ガンでマシン ガンを撃ちまくる。た だし弾数、残燃料にも 気を配る必要がある。

(資料提供:石黒憲一氏)

VTY/BL+1B/1~2人/ST-V/第一AM研究開発部、ウィル リング/1997年12月/

インスタントラーメンでおなじみの、東洋水産の人気キ ャラクター "マルちゃん"を使ったバラエティゲーム。ミ ニゲームをこなしながら、マルちゃんを立派なラーメン 職人に育てていく。 ミニゲームの数は15種類ある。





-ムの展開は材料集めに始まり、弟子入りや屋台引きを経て宿 敵たちとのラーメン勝負へと発展していく。2P側はナルトちゃん。

●バーチャファイター3tb<文字キャラ>コイン投入後"↓+S"。アキラ、リオン、バイの順にS。<対戦相手文字キャラ>コ イン投入後"↓+S"。アキラ、ラウ、バイの順にS。<塚本さん>シングル選択後、鷹嵐、サラ、ラウ、カゲ、アキラの順にS。

0

## 1998

前年『ビートマニア』の影響で、リズ ムアクションが複数のメーカーから 多数発売されブームとなる。セガは 最新鋭の家庭用ゲーム機ドリームキ ャスト、および業務用互換基板 NAOMIを市場に投入。サードパー ティを募って業界の活性化を図る。

SPT(スキー)/フットコントローラ+1B/1~4人/MDDEL3 Step2.D/第一AM研究開発部/1998年1月/

大自然の雪山をハイスピードで滑るスキーゲーム。フッ トコントローラは左右のスライド以外に傾けることも可 能。キャラクターは性能の異なる男女4人。コースはル

ート分岐式で全5ステージ中3ステ ージをプレイ。ハプニングポイン トなるイベントも用意されている。



#### セガラリー2

DRV/HD+AC+BR+SL(4MT)+サイドブレーキ/1~4人 MDDEL3 Step2D/第十二AM研究開発部/1998年2月/

MODEL3で制作された 「セガラリー チャンピオンシップ」 の続編。デラックス筐体はコックピット全体がムービン グし、コースの起伏や加減速を体感することができる。 また、ハンドルにかかるGや音響によるシートの振動も 再現し、前作よりもさらにマニアックな作りになってい る。選べるクルマはメーカー別に計6台で、駆動方式も 含めた明確な個性付けがなされている。操作系にはサイ ドブレーキが搭載され、本場ラリーさながらのスピンタ ーンが可能になった。コースは初級、中級、 F級、 最 F 級で合計4つ。ゲームモードは前作同様、各コースを順 にクリアーしていくチャンピオンシップ、好きなコース の周回タイムを競うプラクティスのふたつがある。



#### 対戦タントアール サシッす!!

VTY/8L+18/1~2人/ST-V/第一AM研究開発部/1998

ミニゲームをこなしながら進めていく『タントアール』 シリーズ第4弾。12種類のミニゲームはすべて対戦型で、 勝者は所持金を奪える。規定金額でステージクリアー、 ゼロになるとゲームオーバー。キャラクターは6人。





↑このハリセンをはじめ、ホッケーや記憶力などさまざまなジャン ルがある。「この世は金がすべて!」というキャッチコピーが強烈。

DRV/HD+AC+8R+SL(4MT)/1~16人/MDDEL3 Step2 1/1998年5月/第二AM研究開発部/

大ヒットレースゲーム『デイトナUSA』の第2弾。セガ のレースゲームでは最大の16人通信対戦が可能で、走行 シーン、クラッシュシーンなどをさらにリアルに表現。

マシンも3種類に増えた。コースは初級・ 中級・上級の3つから選択可能。





- ●バーチャファイターリミックス<デュラル選択>キャラクター選択時に"↓↑→←+G"と入力する。
- ●パワードリフト<視点変更>走行中にS。<ボーナスステージ>全コース 1 位獲得。コースA、C、Eがアフタ・

ムはもちろん健在

#### 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

ACT SHT 8TL/操縦桿(+2B)×2/1~2人/MOOEL3 Step2.0/第三AM研究開発部/1998年3月/一

対戦型のロボットアクションシューティング「電脳戦機バーチャロン」の続編。二段ジャンプに空中ダッシュ、バーティカルターンなどの移動・回避動作、ターボショットに移動しゃがみショット、空中ダッシュショットといった攻撃動作が新たに追加された。さらにクイックステップやジャンプ近接攻撃、ダッシュ近接攻撃など、接近戦のバリエーションも大幅に増加しており、戦略的により奥深く、完成度の高い作品になっている。バーチャロイドはエンジェランなど新機体が3機増え、合計11機体になった。通信対戦は1対1で行う従来の方式だが、内部的には4台単位でつなげることが可能。その場合は、対戦相手を残り3つのシートから選ぶことができる。



#### ファイティングバイパーズ2

BTL/BL+3B/1~2人/MOOEL3 Step2.0/第二AM研究開発部/1998年3月/0C

『ファイティングバイパーズ』の続編。マーラー、エミ、チャーリーが追加され、計11人になった。下段ガードアタックが付加されたほか、ガード硬直のほとんどない、コマンドによる特殊ガードなども行えるようになる。





↑アーマー解除時に指定技で勝つと、隕石や竜巻のエフェクトとともにいきなり2ラウンド先取できる"SUPER K.O."を採用。

#### バーチャストライカー2 バージョン98

SPT(サッカー)/BL+3B/1~2人/MDDEL3 Step2.0/第十 ーAM研究開発部/1998年5月/一

『バーチャストライカー』の98年度版。出場国がワールドカップフランス大会に合わせた形になり人気を呼んだ。そのほかフォーメーション選択や戦術切り替えなど、

システム面を中 心に多くの追加 要素や変更が加 えられている。

➡デンマーク、バラ グアイ、スコットラ ンド、ルーマニア、 南アが加わりリアル タイムにW杯を実現。



#### レイディアントシルバーガン

SHT/8L+38/1~2人/ST-V/トレジャー/1998年5月/ SS

戦略性の高い縦スクロールシューティング。3ボタンの 組み合わせで7種類の攻撃が出せる。アイテムがなく、 スコア(経験値)でパワーアップ。全6ステージで分岐 あり。開始15カウントは練習ステージ(スキップ可)。





↑洗練されたシステムと立体的な演出は高い評価を得た。同色の敵を倒し続けるとチェーンボーナスが加算。エブリエクステンド制。

#### ダイナマイト刑事2

ACT/8L+38/1~2人/MODEL2/第一AM研究開発部/ 1998年7月/DC

MODEL2になりクラフィック、動きともに格段に進化した『ダイナマイト刑事』の続編。警部に昇進したブルーノに加えて、ジーン軍曹、エディ伍長の3人が使用可能になる。ブラストシティや寿司、便器などの武器が新登場。





★ハイテクビルから一転、豪華客船内でテロリストを蹴散らしていく。出現するアイテムは稼働時間に比例して種類がドンドン増える。



→8、0がスーパーハングオン。<ドライバーランダム変化>カーソルが画面右端から消えた瞬間に選ぶ。 ●ハングオン<タイムボーナス>ステージ4にある看板 HANG-ON"の"G"にぶつかると20秒加算。シットダウンは"0"。

GUN/GC/1~2人/MOOEL3 Step2.1/第一AM研究開発 部/1998年9月/

世界にまたがる七つの海と湖を舞台に、巨額の賞金がか かったモンスターフィッシュと戦うガンシューティン グ。攻撃方法は連射可能な水中銃のみ。デラックス筐体 ではVR反動システムを搭載、銃の反動がリアルに伝わる。



る迫力の映像は必見。

スポーツ(釣り)/釣りコントローラ/1~2人/-1998年9月/



★魚がヒットしたら、ラ インが切れないようにリ ールを巻く定番タイプ。

魚のアタリがリアルに体感でき る釣りゲーム。釣りコントロー ラでラインが切れないように注 意して魚を釣り上げる。画面は コミカルで、魚の姿は感情豊か にほのぼのと描かれている。ブ ラックバスやザリガニのほか、 長靴などが釣れることもある。 モードは1Pプレイ、2P対戦プ レイ、2P協力プレイの3種類が あり、一定時間内に釣り上げた 魚の重量を競う。

#### スパイクアウト

ACT/8L+4B/1~4人/MODEL3 Step2.1/第十一AM研究 開発部/1998年9月/

最大4人までの通信協力プレイが可能な3D格闘アクショ ン。仮想都市を自由に歩き回りながら敵を殲滅し、ボス を倒して進んでいく。キャラクターはスパイク、ホワイ トら計4人。レバーとボタンの組み合わせで多彩な攻撃 をくり出せる。なかでも大ダメージを与えるレベル4チ ャージ攻撃、ジャンプ投げの爽快感は格別。仲間と協力 すれば敵群を分断したり、ボスを浮かせ続けるといった 戦術も可能。こうした連繋プレイの楽しさはじつに新鮮 で、多くのプレイヤーの心を捉えた。全3ステージだが、 各ステージは分岐も含め10程度のエリアで構成され、隠 しルートも多数あり遊び応えは十分。出荷台数は少なか ったが、熱心なファン層の多かったロングヒット作。

⇒ボス戦後に点滅するゲー トを破壊すればつぎのエリ アへ。隠しゲートや隠しア イテムも多数存在。総合的 な難易度はあまり高くない。



◆協力はもちろん。 ひとりで遊んでも十 分楽しめる完成度。 レベル4チャージは 味方も巻き込むので 通信プレイ時は注意

#### ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

GUN/GC/1~2人/NAOMI/第一AM研究開発部/1998年 11月/OC、PC(Windows)

ホラーガンシューティング『ザ・ハウス・オブ・ザ・デ ッド』の続編。初のNAOMI基板作品で、精微に描かれる 独特の色彩と世界観も魅力。本作もプレイヤーの行動で ルートが分岐、ボスの攻撃方法が変化する場合がある。





↑ひたすら迫るゾンビの群れ。市民救出イベントはのっけから難易 度が高い。ボス戦は弱点にす速く撃ち込まなければ勝機は見えない。

3D SHT//操縱桿(+28)/1人/MODEL3 Step2.1/第十 AM研究開発部/1998年11月/-

映画『スターウォーズ』三部作の名場面を再現した3Dシ ューティングゲーム。全4ステージ構成で、途中ボバ・ フェット、ダースベイダーと闘うボーナスステージも用 意されている。イベントボタンは、画

面に指示が出て発光したときに押する とで特殊なイベントが発生する。







●ビットフォール II <ボーナス>1面: ドル袋全回収(黄金ハリー=1UP)。2面: 3分ジャストで氷塊回収(黄金バット= 1000点)。 3面: 金塊全回収(カップ=10万点)。 ステージ4: ステージ1~3のポーナス全取得(時計=100万点)。

DRV/HD+AC+BR+SL(MT)/MOOEL3 Step2.1/第三AM 研究開発部/1998年11月/-

連続したハイジャンプや、敵車とガンガンぶつけあう迫 力を楽しむことができるオフロードレースゲーム。ギャ ップやコーナーなどの路面、接触時のマシン状況にリン クしたステアリング感覚が再現されている。プレイヤー マシンは全5タイプから選択可能

で、コースは3種類。





GUN/GC/1~2人/MOOEL3 Step2.1/第三AM研究開発 部/1998年12月/

弾数無制限の連射式ガンシューティング。ロス、アルカ トラズなど全5ステージで、アンドロイドのテロリスト と銃撃戦を行う。最終面以外はどの面からでも選択可能。

敵と自分の動きはAIで制御。ボス 戦はタイムがゼロになった場合も 任務失敗でクリアーとなる。

一を彷彿させる内容





#### ダイナマイトベースボール'98

SPT(野球)/ヒッティングスイッチ+アナログレバー+28/1 2人/NAOMI/第一AM研究開発部/1998年12月/

好評の野球ゲーム『ダイナマイトベースボール』の3作 目にあたる98年度バージョン。プロ野球12球団の全選手 が顔写真付きで登場する。球場は東京ドーム、ナゴヤド ーム、グリーンスタジアムの3つが用意されている。





♠NAOMI基板を使用し、選手のグラフィックやモデリングはさら に高水準のものになった。球場の看板やフェンス広告も忠実に再現。

#### ディトナUSA2/

ORV/HD+AC+BR+SL(4MT)/1~16人/MOOEL3 Step2.1/第二AM研究開発部/1998年12月/

『デイトナUSA2』のバージョンアップ作品。初級、中級、 上級の3コースに加えて、これらを1回のプレイで走れる MIXコースが新たに追加された。また、前作のマシン、 ホーネット・クラシックが使用可能になっている。





↑新設のMIXコースは中級、初級、上級の順に1周ずつ走る。タイム 表示が1/1000秒単位で表示されるといった細かい変更点もある。

#### バーチャストライカー2 バージョン99

SPT(サッカー)/BL+3B/1~2人/MO0EL3 Step2\_1/第十 

シリーズ通算4作目にあたる「バーチャストライカー2」 のバージョンアップ作品。98年度の国際試合に基づいた 選手データが取り入れられたほか、チリ、ジャマイカ、 オーストリアの3カ国が新たに参入。出場チームは合計

27カ国になった。 スタジアムも追加 されている。

→ユニフォームはホーム とアウェイの2種類を用 意されている。フォーメ ーションは試合中に切り 替え可能になった。



#### ジカルトロッコアドへ

30 ACT/専用コントローラ+フットコントローラ/MOOEL3 Step2.1/第三AM研究開発部/1998年12月/-

謎の石をめぐり、悪役一味と鬼ごっこをくり広げながら 全3ステージのクリアーを目指す3Dアクション。レール の切れ目などの障害をジャンプや片輪走行でかわして進

> む。ふたりプレイ時は終了後に相性 が表示されるユニークなシステムも。 ひとりの場合は片方をCPUが担当。



側なら右にトロッコ 側なら左に

●ファイティングバイバーズ<マーラー>15000回以上対戦を行った基板でキャラ選択時にSを押したまま、レバー†要素 のみの入力で画面外へ。</ニーのスカート>ハニーを使用し100連勝以上すると、スカートまで脱げるようになる。



## セガ大型筐体ゲームの 歴史を守る男がここに。



#### ガ入社までの道のり そして『セガラリー』制作

—— 1994年にナムコからセガに中途入社して、初めて作られたのが『セガラリー』なんですよね。

佐々木 じつはそのまえにもセガの仕事をしていたんですよ。ジョイポリス向けのような、映像があって筐体が動く、いわゆるライドものの映像を作っていました。僕自身はもともと映像系だったんです。もう10年以上まえの話ですね。そのころはセガの社員というわけではなくて、外部のスタッフとして働いていました。

そのあとナムコに入社して、1994年にセガに入ったわけです。ナムコには映像の仕事で入って、映画やCMとか映像を作る部署に配属されたんですけど、自分がゲームを作りたいという話を上司にしたら、ちょうどそのころ CGボードで、映像を活かせる仕事があるからやらないかということになって、『リッジレーサー』に携われることになりました。ナムコでのゲームの仕事はそのワンプロジェクトだけで、すぐセガに入社したことになります。

— セガに入社したきっかけはどのような経緯で?

佐々木 もともと五研という、いまの未来研で仕事をしていたんですよ。そこらへんのつながりでまたセガに来ないかって誘われていたんです。で、セガに入って、君は映像よりゲームの仕事のほうがいいんじゃないかということで、三研を紹介してもらって。その当時三研には映像とゲームの中間みたいな仕事をしている情感デザインという部署があって、そこの所属になりました。その部

署の室長が水口さん(UGA代表 取締役)だったんですよ。

---- 入社されてすぐに『セガラ リー』を作られたんですか。

**佐々木** 本当はドライブゲームを 作るためにセガに入社したわけ

じゃなくて、ライドものみたいな大きいものに興味があって、でもビデオゲームも本当に好きで、どっちも作れればいいかなと思ってセガに入社したんですよ。情感デザインならどっちでもできそうでしたし、実際そういったものを作っていました。そこで映像制作の仕事を始めたんですけど、情感デザインとしても実績を上げないといけないわけです。それでとにかくゲームを作ろうということになって、私と水口さんでどういうゲームを作ろうといろいろ考えて、SFものやドライブものといった案がいろいろ出たん

# 佐々木建仁

#### Kenji Sasaki

#### Profile

株式会社セガ・ロッソ代表取締役社長。1994年セガに入社、第三AM研究開発部、情感デザイン室に所属。現UGA社長の水口氏と『セガラリー・チャンピオンシップ』を制作。1996年、AM研究開発部分室として独立。1998年、第十二AM研究開発部部長に就任。1999年、開発部署が統廃合され第エソフト研究開発部に名称変更。2000年4月ソフトウェア開発部署の分社化にともない独立。社名をセガ・ロッソとする。

#### SEGA ROSSO ALL ARCADE GAME LIST

1996 セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ

1998 セガラリー2

1998 スターウォーズ・トリロジー・アーケード

2000 スター・ウォーズ:レーサー・アーケード

2001 コズミックスマッシュ

2001 EAスポーツ・ナスカー・アーケード

ですけど、ピンとくるところということでレースケームを作ることになったんです。当時三研では『ラッドモビール』とか作っていたんですけど、まだポリゴンものは作ってなかったので、3Dでやってみようということになりました。初めはラリーではなくて、アメリカを舞台にした『キャノンボール』のようなゲームを作りはじめたんですが、開発途中に『クルージンUSA』(ミッドウェイ)が出ちゃって。これはちょっとまずいということになって(笑)。そこでWRCのラリーをモチーフにしてラリーものを作ろうと。それでできたのが『セガラリー』だったんですよ。



#### 社出身だからこそわかる セガの姿、セガの色

佐々木さん以外のほかの開発スタジオの社長は、全員セガ生え抜きですよね。

佐々木 本当、中途採用は私だけなんですよね。入社当時はよそ者扱いされましたよ(笑)。やっぱり当時はセガ対ナムコという構図がはっきりしていて、ナムコの、しかもポリゴンにテクスチャーを貼ったゲームの第1弾に携わった人間がセガにくるということで、かなりよそ者感が強くて辛かったです(笑)。技術的にもセガはセガの文化をちゃんと持っていて、ナムコとは違いましたね。使う言葉からもう、全部違いました。

他社からきたからこそわかるセガ像があると思うんですが、そのへんはいかがでしょうか。

佐々木 じつはもともとディープなナムコファンだったんですよ。学生のころは、いずれナムコに入りたいと思っていました。その当時はナムコとまったく違った印象をセガには持っていて、メカっぽいというかクールというか、かっこいいイメージでした。セガに入ったときも、そのイメージどおりに感じました。ナムコにいたときは、「まえにセガの仕事をしていた」ってずっと言われて、『リッジレーサー』のデータを作っているときも、「絵がセガっぽいな」って(笑)、セガっぽい色だなってさんざん言われていたんですよ。で、今度セガにきたら『セガラリー』を作っていたから、「いやナムコっぽいね」って言われて。どこがナムコっぽいんだろうって(笑)。

ぜんぜんそんなことないですよ(笑)。

**佐々木** そうですよね。いま見ると『リッジレーサー』は すごいナムコって感じだし、『セガラリー』は本当セガっ セガ・ロッソのタイトルというと、分社以前の分室時代も 含めドライブゲームばかりという印象がある。もちろん、 「ツーリングカー」や「セガラリー2」などドライブゲームが 多いのは事実だか、「スター・ウォーズ」シリーズや「コズ ミックスマッシュ」など、ある種特殊なジャンルも開発し ていることに驚かされる。またコンシューマーでだが「カ ードキャブターさくら」という、セガ・ロッソのイメージ からかけ離れたものも開発している点にも注目してみたい。

ぽいですよね。

実際セガに入ってみて驚いたのは、圧倒的な物量です。ひとつのプロジェクトにかけるスタッフの人数から機材の豊富さには圧倒されました。ナムコにいたころはPC-9801でデータを作ったりして、ワークステーションって言ったら大変なことだったんですよ。でもセガにきたら当たり前のようにワークステーションがあって、しかも余ったりしていて(笑)。見たこともない大きさの機械があって、これはすごい会社だなって。スタッフの人数もセガでは30人とか40人というプロジェクトがあって、すごいいっぱい人がいるなという印象でした。実際『リッジ』は5~6人でしたし。そういうところからくるとすごいなって思いましたね。

でも『セガラリー』チームも三研の中では特殊な雰囲気があって、本当の意味でのセガらしいってのは知らないかもしれないです。当時いっしょに仕事をしていた水口さんが、いままでのセガカラーを変えていこうという人だったんで、『セガラリー』ではセガっぽくないやりかたをしました。極力少ない人数で、お金の使いどころも、機材に使うよりは取材に使うという、それまでは開発スタッフが外に出歩いて取材をするというのが少なかったらしいんですよ。『セガラリー』は、スタッフ全員でイメージを

共有しようということでア メリカに行ったりヨーロッ パに行きました。デザイナ ーだけが行くんじゃなく て、プログラマーもそうい う体験しました。

――『セガラリー』を作った

1

メンバーがそのまま分室に移行したんですか。 佐々木 そうですね。とにかく三研で開発していたんで オはド 三研のカラー・ス・報告の小口さんが今部出りた

はマイ そうですね。とにかく二研で開発していたんですけど、三研のカラーって、部長の小口さんが企画出身ということもあって、あんまりドライブゲームとかシミュレーション色の強いプロジェクトっていうのは、ちょっとカラーがあわないかなと感じていたんですよ。あと当時三研は人数が非常に多くて、ここらへんで分かれてもいいんじゃないかという話になって。じゃあどうせだから『ラリー』のチームで分かれようかと水口さんと話がトントンと進んで、近所のビルの一角を借りて始まったんですよ。本当に分室って感じで、どこにもぶら下がらないでAM分室と

いう名前で水口さんが室長を務めて始まりました。で、水口さんは『ツーリングカー』を作って『セガラリー2』のころ、コンシューマーのほうに移動することになりました。



#### 果を求められた分室時代 好きなことをやりたいからこその試練

一一分室になって作られたのが『セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ』ですよね。

佐々木 このゲームはきつかったですね。とにかく分室になって、それはある意味我々のわがままで独立させてもら



ったみたいなものだったので、まずは数字を出してみろという感じのことを言われて。人数もいないし時間もないし、どうやったら数字を上げられるかといったら、自分たちが得意とするドライブで勝負するしかなかったんですよ。で、本当に短期間で作りました。4ヵ月くらいですかね。いまじゃ考えられないですよ。
——そんな短い時間で筐体までちゃんと

作って、すごいですよね。

佐々木 いや、「ツーリングカー」の筐体は「インディ500」のものを流用したんですよ。それでもシートだけは新しいものにしたいと主張して、新しいものを作ってもらったんです。『セガラリー』のときも『デイトナUSA』と同じ筐体ですし。でも当たり前ですよね。当時セガに入社したのは22~23歳なんですよ。そういう人間がディレクターをやっていて、どんな人間かもわからないのに予算なんてかけられるわけがないじゃないですか。

でも、そろそろ筐体も新しいのに変えたいんですけど ね。見栄えが変わらないですし。ツイン筐体なんて『デ イトナUSA』から変わってないですからね。うちのドライ ブゲーム筐体のベースはそのころと同じものですよ。「セ ガラリー2」でもツインはベースは同じで、イスだけ『ツ ーリングカー」のときに作ったものにしてあります。ちょ っとずつ目新しさを出してはいるんですよ。とにかくビ ルボードとイスだけ派手にしてくれってメカトロ研にお願 いして、重点的に予算をかけています。やっぱりいちば ん見るところを変えると印象が変わってきますし。『デイ トナUSA」以降に出ているセガのドライブゲームは一部 のタイトルをのぞいて同じような筐体ですよ。デラックス 筐体はまた別ですけどね。高いぶん、ちゃんと差別化し ないといけないと思っています。ツインに関しては、い かに違うもののように見えるかというところに神経を使 っています。中のメカとかはボードが変わっているので、 少しずつバージョンアップはしているんですけどね。フ ルモデルチェンジはしてないですね。

そんななかでもモニターは進化してますね。ボードの性能が上がって、本当に解像度が高くなってきました。 MODEL3でも496×384だったんですから、おそろしく解 像度が低いですよね。辛かったですよ。解像度が低いのをきれいにみせるためにいろんなことをやりました。当時のセガのボードはすごいところはいっぱいあるんだけど、苦手なこともいっぱいあったんですよ(笑)。



#### しいビジュアルに隠された 開発者の苦労・苦悩

――佐々木さんが入社されてからはボードの性能が飛躍 的に上がっていった時代ですよね。

佐々木 ポリゴンボードはいちばん最初はテクスチャーが 貼られていなかったじゃないですか。そこからテクスチャーが貼られるのって、白黒テレビからカラーテレビに変 わるくらいのはっきりとした進化だったと思います。で もそこからってはっきりとした進化って見えづらいです よね。テレビでいえばカラーテレビがハイビジョンにな ったくらいで。ふつうの人にはあんまりわからないくら いの進化だと思います。

CG映像ってソフトウェアレンダリングをすればどんな表現でもある程度できるんですけど、リアルタイムでいかにソフトウェアレンダリングっぽいことをできるかということを、我々は追求してきたんです。だから時代が進むにしたがってイメージに近いものができるようになってきました。そういう意味では最新のボードが最善のボードでしょうね。

MODEL2しかない時代はMODEL2が最善のボードでしたし。これはすごいと思いました。MODEL3が出たときもびっくりしましたよ。これがリアルタイムで出せるのかって。NAOMIが出たときもMODEL3と比べて一長一短がありましたけど、コストパフォーマンスが高かったですからね。この値段でここまでの性能が出せるんだって。新しいハードが出てきたときはうれしいですね。表現の可能性が広がりますし、デザインにしても企画にしても。つぎは雨ができるんだ、夜ができるんだって。いままでできなかったステージができるようになったっていうのがありますし。表現能力が高くなれば企画も広がると思うので、そういう意味では新しいボードができるというのはすごくうれしいですね。必ずしも全ジャンルがそうではないとも思いますが、表現力もおもしろさのひとつでしょうし。

システムボード競争がすごい時代がありましたよね。 ナムコのシステム22やタイトーのウルフ、コナミのコブラとか、ホントに各社すごかった。

佐々木 そのなかでもコナミのコブラには驚異を感じていましたね。デモが本当に当時としてはすごくて、これ本当に出るのかなってドキドキしてました。

MODEL3はかなり作りやすいボードでしたね。まぁ MODEL2も'94年ごろから'97年くらいまで3年くらい使って、たぶん同じボードを3年も使ったのはMODEL2くらいじゃないでしょうか。バージョンもどんどん変わって最 終的にはすごくいいボードになりましたね。

でもハードの進化の課程で、MODEL2には苦労させら れましたね。すごいクセが多くて大変でした。時代時代 にいろいろなハードがあって、つねにそのハードでできる ことのギリギリまで突き詰めて、すごく苦労はありました。 いかにその苦労をプレイする人にわからないようにごま かすかって感じで(笑)。いま振り返ったらMODEL2では 作りたくないですね(笑)。テクスチャーが白黒しかないん ですから。マンガでいえばスクリーントーンってあります よね。あれを貼るだけで。色がついたポリゴンにグラデ ーションを貼るだけなんですよ。白黒で印刷されたもの に色を塗っていくって感じですね。『セガラリー』で何が大 変だったかっていうと、セリカとかクルマのボディに白地 に赤のカラーリングがされていますよね。あれは別ポリゴ ンで模様を作っているんですよ。カラーのテクスチャーが 使えないんで。いろいろな表現をインチキくさく回避する 裏技がたくさんあって(笑)。セガにきて愕然としました (笑)。どうすりゃいんだろうって思いましたね。ないな らないなりにがんばるんですけど(笑)。



#### リエーター佐々木建仁を クリエイトしたゲーム

---過去のアーケードタイトルで印象に残っているのはどんなものがありますか。

佐々木 これはけっこうありますね。一時期は本当にマ ニアでしたから。『ドルアーガの塔』の攻略同人誌を書い たぐらいです(笑)。あと『バーチャファイター2』は筐体 まで買ってやりこみましたし(笑)。自分の中ですごい印 象に残っているのは『ゼビウス』と『スペースハリアー』 ですね。いままで『パックマン』とか『バルーンボンバー』 とかしか見てなかったときに、いきなり『ゼビウス』が出 てきてショックでしたね。その確立した世界と洗練され たグラフィックは。いつかはこういうゲームを作ってみた いなと思いました。『スペースハリアー』にも同じような 印象を受けましたね。グラフィックはともかく、3Dのゲ ームということで、疑似3Dではあるけど、感情移入がも のすごい高いし、体感ゲームってこんなにすごいんだっ て感じました。『アフターバーナー』になるとある意味す ごすぎて、ゲームとしては『スペースハリアー』のほうが 印象深いですね。感情移入度とか完成度から私は『スペ -スハリアー」のほうが好きですね。いつかはゲーム会社 にいきたいなと思いました。

セガのゲームって印象に残っているものが多いんです よ。昔シューティングゲームが好きだったんで『ザクソン』 はとても好きでしたし、『スペースハリアー』よりかなり昔に初めて見た3Dシューティングの『ズーム909』は印象に残りました。なんか日本っぽくない感じがしましたよ、セガには。すごい荒削りなイメージがあります。ほかの会社とは求めているところが違ったんでしょうね。すごく昔から3Dを意識していたんでしょうね。



#### ガ・ロッソの目指す道 大型筐体が目指す道

--- いまの時代、他社はドライブゲームから手を引いた 感があるなか、ロッソでは突き詰めてますよね。

佐々木 マーケットがドライブから離れているというのもあるでしょうし、限界がきてるかなとも思うんですよ、ドライブゲームに。基本的に進化はしてないと思うので。インターフェイスから得られるインフォメーションにしてもそうです。ドライブゲームってつねに新しいものを求めるジャンルだと思うんです。これができたからつぎはこれって感じで、どんどん実写に近づいていくという、その新しいのをぜんぜん見せられていないと感じます。そろそろもう飽きちゃっているかなって。

でも、つぎの時代にいくまでは作りたいと思っています。せっかくいままでアーケードで筐体まで絡めてやってきましたし、ゲームセンターじゃないとできないようなゲームを作りたいなと思うんですよ。ひょっとしたらやめたら終わりかなとも思ってしまうんで。

--- アーケードや大型筐体へのこだわりがロッソは非常に 強い感じがするんですが。

**佐々木** アーケードは、つぎつぎと実験的なことができるのがいいですね。他分社の作品になりますが『ダービーオーナーズクラブ』や『バーチャファイター4』のカードシステムとか、新しくてやりたいと思ったことが実現されるまでのスピードが速いと思うんですよ、アーケードって。そこでのおもしろさは捨てたくないですね。

セガは中にハード研とかメカトロ研があって、そういう ところと絡めた仕事ができるのが魅力ですね。やりたい と思ったことが実現できる可能性の高い会社だといえる

と思います。何をやるにしてもいい企画さえあれば実現できる環境ですから。なかなかこういう環境はないと思うし、それを活かした仕事がしたいですね。

(2000年10月4日収録)



## セガって、すごく昔から3Dを 意識していたんでしょうね。



## セガ・大型筐体のすべて

『ハングオン』以降、大型筐体作品の先駆者としてつねに業界をリードし、 時代を築いてきたセガ。その繁栄と発展の歴史をここで振り返ってみよう。

ビデオゲームが進化してきた過程において、ひとつの 方向性として厳然と存在するのが"よりリアルに"という追 求である。モノクロからカラーに、ローレゾからハイレゾ に、スプライトからポリゴンにと、ハードウェアの進歩と ともに表現力は飛躍的な向上を遂げている。同様の流れ で、プレイ環境にも心血が注がれたのはある意味必然で あったといえる。操作はレバーとボタン、基板の入れ物 は量産型の汎用筐体というのがビデオゲームの普遍的な スタイルであるが、これだけですべてをまかなうのは本 来少々無理がある。ドライブゲームならシートに乗り込 みハンドルで運転し、ドッグファイトものならコックピッ トで操縦桿を握って飛行する……。こうした形でゲーム ごとにベストなプレイ環境を提示できれば、より臨場感 と没入感を高めてくれるのは明らかだろう。大型筐体の 歴史は、すなわちアーケードの歴史とともにある。ビデ オ以前のマシンも含めて、ガンゲームやレースでは専用 筐体作品がいくつも登場している。その歴史におけるセ ガの功績とは何か? ここではそれを探っていきたい。



#### プロモナコGP

シートに座り、ハンドル を握ってマシンを操る。 可動こそ「アウトラン」が 初だが、基本形はコック ピットタイプとして存在。



『モナコGPIから20 年以上を経た2000 年の作品。原型こそ 変わらないが、映像、 筐体、走行感覚など あらゆる面が進化。



#### 時代による大型筐体ゲームの変化 体感筐体の先駆者として開花したセガが歩んできた歴史と変遷を大きく3つに分けてみた。

#### 1985~1991

#### 大型筐体最盛期

『ハングオン」、『スペースハリアー』、 『アウトラン」など、間を置かずして 大ヒット作を続々送り出し、セガ・ 大型筐体のブランドを確立した黄金 期。業界初の可動筐体を用いた"体 感ゲームシリーズ "と銘打たれたー 連の作品は、年々、より派手な筐体 の動きを追い求めていく。その最た るものが1991年のR-360である。



#### 1992~1995

リアリティーを求めた作風に転換し ていく時期。この背景には、ポリゴ ンが使えるMODEL1基板の存在が ある。『バーチャレーシング』などシ ミュレータ的な色合いの濃い作品も 多く、筐体の可動はスマートで凝っ たものへ。大ヒット作は『デイトナ USA』や『スーパーモナコGP」など、

さまざまな模索



#### 1996~2001 ディテールの時代

王道ともいえるカーレースは細部に わたる作り込みが顕著になる一方、 ここからの脱却を試みる動きも見ら れる。3DCG基板の発展が広範なゲ ーム作りを可能にし、既発ジャンル に縛られない作品も増えていく。「電 脳戦機バーチャロン」や「ダービーオ ーナーズクラブ」など、新機軸の大 ヒット作も数多く生まれている。



#### Drive Type

#### ドライブタイプ

ハンドルという操作系だけを見る ならば76年の『ロードレース』が、乗 り込むタイプは79年の『モナコGP』 が初出。ドライブとして初めて可動 筐体を用いたのは86年の『アウトラ ン で、左右へ5度傾斜しコーナーリ ング時のGを表現している。88年の 『パワードリフト』では傾斜角が20度 と激しさを増している。この方式は 91年の『ラッドモビール』に継承され るも、可動筐体の頂点ともいうべき R-360に前後して、実在のコースや 実車感覚を"再現する"方向性へ転換 していく。それが明確な形になった のが、4CHサウンド、パドルシフトを 導入した89年の『スーパーモナコ GP」。筐体は空気圧で駆動し、ステ アリングにも反力がかかる。これは 路面から跳ね返る砂利の負荷までも 再現した「セガラリー」でさらに進化。 その後も、プロレーサー志望者の模 擬訓練に絶え得るマシンを目指した という『F355チャレンジ』や実車のド ライビングポジションを実現した『ナ スカー・アーケード」、従来の数十倍 の精度を持つハンドルを採用した 『クラブカート』など、ディティールが 突き詰められていく。また、この対 極として、『クレイジータクシー』など、 あくまでゲーム的な魅力を強調した カーアクションとしての流れもある。







ワイパーとヘッドライトのボタンが特 徴。ギアは存在しない。左右に可動。

## デイトナUSA (1994年) ギアは実車に近いH字型を採用。

#### セガラリー2 (1998年)



#### F355チャレンジ (1999年) 知 宝

制作された本格シミュレーター。

#### 🖿 1985年以前の大型筐体を振り返る

セガ最古の大型筐体は75年の『バレットマーク』という射撃ゲーム。ほかに前述の『モナコGP』や4人同時プレイが可能な『スパークリングコーナー』などがある。85年の『ハングオン』以前の大型筐体作品は、ドライブやガンシューティング、LDゲームが多くを占めているが、そこには"可動しない"という共通点がある。



#### スペース タクティクス (1980年) コックビットタイプの大型 筐体もこの時代に登場。

#### バレットマーク (1975年)

セガ初の大型筐体作品。画面上 に弾痕が表示されるのが特徴。





**プロレーサー (1978年)** 筐体に専用シートを装着した セガ初のドライブゲーム。

#### 3Dシューティングタイプ

本書では、3D視点で"撃つ"要素が あり、"移動が可能"な作品を3Dシュ ーティングと定義している。そのた め、空中戦、宇宙戦、海上戦等、カ テゴリは多岐にわたっている。セガ 初の3Dシューティングは82年の『サブ ロック3D」。潜水艦を操る海戦もの で、擬似立体映像を取り入れた。革 命的だったのは、前後左右に可動す るローリング筐体を採用した85年の 『スペースハリアー』。シート自体が動 くのはこれが初めてで、シートベル トも用意されていた。87年の『アフ ターバーナー」はキャビネットとシート が独立駆動するダブルクレイドル筐体 を導入。傾斜角はキャビネットが前13 度・後27度、シートが左右14度。88 年の『サンダーブレード』は左右に40 度回転する。同年の『ギャラクシーフ ォース」は傾斜角15度、回転角335 度という桁外れの動きかたをする。 骨格のみの筐体デザインとその巨大 さは圧巻の一語に尽きる。90年代は 『G-LOC』や『ウイングウォー』などの リアルな空戦ものを中心に、『デザー トタンクトや『スターウォーズ』など の変化球も投入。多様化しながら広 がりを見せていく。2000年の『セガ ストライクファイター』は久々の正統 派。「エアラインパイロッツ」の3面モ ニター、ラダーペダルを採用している。













#### さまざまなジャンルで流用される大型筐体

セガの筐体作品、なかでもドライブものはそのほとんどが 1P専用のデラックス筐体と、ふたり以上での通信プレイができるツイン筐体の2種類がある。これらはいずれも流用が可能で、基板と外装を変えれば即入れ替えできる。ゲームセンターでセガの大型筐体を見比べてみると、意外な発見があるかもしれない。







ンクする。ある意味

汎用筐体といえる。

Motorcycle Type

#### バイクタイプ

体感バイクゲームの原点は85年の 『ハングオン』だが、バイクハンドル で操作する作品ははるか以前に登場 している。76年の『マンT.T.』と77年 の『ツインコースT.T.』がそうで、後 者は2台の筐体が並んだツイン筐体 の元祖ともいえる作品。真紅の筐体 が目に鮮やかな「ハングオン」が画 期的だったのは、シートを左右に傾 けて操作できる点。以降の大型バイ クゲームの基本となるスタイルを構 築。95年の「マンクスT.T.」では、ス テップに足を乗せたままでのプレイ が可能に。一方でシートを上に引き 上げて操作する『エンデューロレーサ - 「や 『スタジアムクロス』 なども登 場している。バイクタイプに関しては、 ストイックなレースよりも、痛快なゲ ーム性を追求した作品がのちの主流 となり、『モーターレイド』や『ワイル ドライダース』などに継承されていく。









#### ガンシューティングタイプ

初の大型ガンシューティングは75年 の『バレットマーク』。ただし、74年に アップライト筐体の『バルーンガン』 が登場済み。これは大型筐体ではな いが、事実上の元祖はこちらといえる かもしれない。80年代後半はタイトー の『オペレーションウルフ』に代表さ れる銃固定式の作品が主流となるが、 セガは"可動"を全面に押し出した91 年の「レールチェイス」等で独自の路 線を歩んでいく。MODEL1以降は立 体的な演出を盛り込んだ『バーチャ コップ』や『ザ・ハウス・オブ・ザ・デ ッド』をリリース。銃フリー式のアッ プライト作品が隆盛を迎える。その後 は特定のスタイルにとらわれず、大型 ライドタイプの『ジュラシックパーク』 やAIを搭載した『ガンブレードNY』 など、ゲームに合わせた筐体やガン コントローラーを選び、セガの主要 ジャンルのひとつとして発展していく。



コのリアルな振動を再現している 二軸で可動し、 暴走トロ

動というスタイルを定着させた。 3DCG基板で、銃フリー式:

# ーチャコップ2 (1995年)

Gun Shooting Type

#### 消防士 ブレイブ ーファイターズ (1990年) Spilling.



#### .A.マシンガンズ (1988年)

Aーを搭載し、 きが毎回変化する。 ブレイヤーと敵の動 銃固定タイプ。

066

#### スポーツタイプ

スポーツゲームはゲームセンター の定番としてプレイヤーに長年愛され てきたジャンルである。操作系に関し ては凝った作品が目立つものの、こ と大型筐体となると意外に数が少な い。そんななか、一大勢力を誇るの がボクシングである。76年の『ヘビー ウェイトチャンプ』では、初めてグロー ブ型のコントローラーを導入。87年 にも同名の作品がリリースされ、"体 汗"ゲームとして話題を呼んだ。81年 には『ノックアウトパンチ』という作品 が発売されている。これはモニター が付随したパンチ力測定機で、その 起源はセガ発足以前から存在するエ レメカにまでさかのぼる。ほかに「ゲ ットバス』などの釣りゲームや『セガ スキー スーパーG」などがある。いず れにも共通するのはコントローラーが 独特であること。大型スポーツゲー ムの存在意義がここに見え隠れする。



ヘビーウェイト チャンプ (1987年)

体感ボクシング。 グローブに見立 てたふたつのコ ントローラーを 握ってプレイ。

#### スポーツフィッシング (1994年)

像を使用 は実物を採用した。 コント



#### ゲットバス (1997年)



#### スキーチャンプ (1998年)



#### ■■大型筐体の雄、R-360の衝撃!!

「アウトラン」に始まるムービング筐体は、年々より 激しい動きを求めていく。それは可動角や可動軸に 反映され、『ギャラクシーフォース』でひとつの結論 が出たかに見えた。しかし90年7月、さらなるモ ンスターマシンが出現する。セガは前後左右上下と 360度ローリングする大型"汎用"筐体R-360を発

表。設置面積4.5平方メートル、高さ2.5メートル、 重さ1トンの超大型サイズで、まさに体感筐体の空 極形態といえるものだった。1プレイは500円で、 『G-LOC』や『ラッドモビール』をベースにしたソフ トが供給された。添乗員が常時つく必要があるなど の問題からか、一般店舗に入荷する例は少なかった。

#### R-360 (1990年)



- ↑1プレイは500円。4点式のシートベルト や緊急停止ボタンなども装備されている。
- →セガの大型筐体はここからVR路線へ転 換。一部大型店舗や遊園地に入荷した。



#### Extra Type

#### エクストラタイプ

大型筐体作品のなかには、ひとく くりにタイプ分けできない作品も多 数存在する。従来のジャンルとの融 合型であったり、スポーツとの境界が あいまいなものであったりと、その テーマはさまざま。こうした"作品の 多様化"という流れは、ポリゴン、テ クスチャーという新たな表現方法を 得たMODEL2以降でとくに活発にな

ってきたものである。ゲームが求め る"リアルさの追求"というベクトル。 この表現枠が大きく広がったことで、 固定ジャンルにとらわれない、自由な 発想を作品化することもまた可能に なったわけである。これはセガだけ でなく、他社も含めた全般的な傾向 である。たとえばレースタイプひと つ取っても、水上ものやボードもの などじつに個性豊か。「犬のおさんぽ」 に至っては、テーマそのものが驚嘆 に値する。コナミの『ビートマニア』 に端を発するリズムアクションも、 『サンバDEアミーゴ』など独自の発想 と操作系が光る多くの作品を発表。 また、競走馬育成をテーマにした『ダ ービーオーナーズクラブ』ではカード システムを採用。リピート性と付加価 値を持たせる試みは大成功を収め、 ほかのジャンルにも派生している。

#### トップスケーター(1997年)

6方向へのアナログ入力が可能な専用 1 が特徴的な作品。



#### マジカルトロッコアドベンチャー (1998年)

導入。ふたりで息を合わせてプレイする。



#### ダービーオーナーズクラブ



500円単位で一定時間遊ばせるとい う、事実上の時間課金制を採用した新 機軸の競走馬育成シミュレーション。

#### サンバDEアミーゴ Ver.2000



直感的にプレイできるマラカス型コン



#### クラッキンDJ (2000年)

曲を奏でるDJシミュレーション。 とクロスフェー



#### シャカッとタンバリン! (2001年)



ヒット -曲に乗ってタンバリンを叩く。

#### エアトリックス (2001年)



#### 犬のおさんぽ (2001年)

手綱を握ってフットベルト上を歩く。





## 第5章 NAOMI時代 1999~2001



Chanter 5

#### naomi & naomi 2

家庭用でもトッフを目指すセガは、 98年にドリームキャストを発売。 アーケードでは互換基板の NAOMIを発売して連携を深めていくが、 01年に家庭用ハード機退となる セカアーケードのつぎなるステージは!? Chapter 5





#### きなブームが過ぎ去ったあとに 打撃を受けた中小のゲームセンター

対戦格闘ゲームと3Dポリゴンという新技術は、アーケードゲーム業界に大きな繁栄をもたらした。しかし、その過熱した人気も1990年代の後半に入ると次第に下火になり、終焉が訪れることになる。優れた技術やゲームシステムは、目新しいときには爆発的な大ヒットを生み出す。しかしそれも見慣れてくればインパクトが薄れ、落ちついてしまう。それは90年代においても同様であった。プレイヤーに飽きられたとき、一時のバブル的人気に頼っていた店舗は大きな危機を迎えることとなった。

対戦格闘というジャンルは、メーカーの緻密に計算されたゲームシステムとシリーズ展開で、10年近くも長期にわたってヒットを維持してきた。この人気の持続は、

ブームが過ぎ去り、多くのメーカーがアーケード部門から撤退することに。そのなかで各社の提携が進み、セガのNAOMIボードが業界の主流になる。新たなゲームの形式を模索する日々が続く。

メーカーの高いレベルの努力なくしてはあり得なかったであろう。そのあいだ、ゲージを使用して必殺技を使ったり、3人でチームを組んだりと、あらゆるシステムが模索されることになる。しかし、複雑になれば一般のプレイヤーとマニアの格差は広がり、単純にすればマンネリ化するというジレンマに陥っていくことになった。

同様に、セガのMODELシリーズが牽引した3Dポリゴンゲームにも限界が見え始めていた。3Dポリゴンにおけるハード競争は家庭用ゲーム機、プレイステーション2が発売されたことで一段落する。もはやハード面でのインパクトだけでプレイヤーを引きつけられる時代は過ぎつつあった。この流れのなかで、専用筐体の分野ではいま

までにないタイプのゲームがさまざまに模索されることとなる。そのなかで現れてきたのがコナミの『ビートマニア』(1997)、『ダンスダンスレボリューション』(1998)などの音楽ゲームであり、タイトーのシミュレーション『電車でGO!』(1996~)シリーズである。とくに一連の音楽ゲームは定期的に曲を変更することによりシリーズ化に成功し、ゲームセンターに新たなジャンルを定着させた。

セガも積極的に新ジャンルの開発に取り組み、新しいデバイスの技術を利用して『ゲットバス』(1997) などの名作を生み出すに至った。しかしその一方で、『消防士ブレイブファイヤーファイターズ』(1999)、『救急車』(1999) など、狙いはおもしろいものの、一般のゲームセンターには稼動させにくい専用筐体タイトルも多く出現してしまった。大型筐体は1プレイ200円で稼動させることができ、プレイ単価が高いので利益も大きい。しかし売上が落ちてくれば、筐体の値段が高いためゲームセンター側のリスクも大きくなる。設置には広いスペースが必要となるだけに、保守的になったオペレーターの買い控えは進んでいく。

本来、このようなバラエティ性の模索は、汎用筐体でもっと行うべきであったのかもしれない。汎用筐体であればスペースをとらず、オペレーターも比較的低コストで基板を購入できる。しかしそこでネックになったのが、セガのMODEL3基板の価格の高さ。MODEL3基板による製品の価格の高騰は、地方の中小のゲームセンターに大きな打撃を与えた。これらのゲームセンターは都会のゲームセンターと違い、汎用筐体中心で構成されている。汎用筐体は専用筐体に比べ、1プレイ料金が安くプレイ時間が長めに設定されている。そのため爆発的なインカムを期待できず、製品自体が低価格でないと割にあわない。そのため、MODEL3基板を使った高価格のゲームは地方

のゲームセンターにとってリスクが大きすぎ、一部の人気機種を除いて利益をもたらすことはまれであった。

このように中小のゲームセンター の実情を軽視したかのようなゲーム 作りは、「新作が買いたくても買えな

い」状況を作り出す。そのためゲームセンターから新作が減り、急速にレトロゲームが増えはじめることとなる。レトロゲームの導入は、画一化したラインナップへの対策として、バラエティ色を補うという狙いもあった。しかしこの厳しい状況下で、中小のゲームセンターは激減する。ゲームセンターの総数の減少は汎用筐体の基板の出回り枚数に大きな影響を与え、それが直接開発コストにはねかえってくるという悪循環が進んでいった。

そのジレンマが典型的に表れたのが、MODEL3後期の通信アクションゲーム、『スパイクアウト』(1998) である。『スパイクアウト』のゲーム性は、古来からあるアクションゲームのおもしろさを受け継いだものである。そ

のためプレイ時間は長く、ゲームの寿命も長い。本来なら、中小のゲームセンターで力を発揮するタイプのゲームである。だが実際には1枚ずつMODEL3基板を使用するため、中小の店舗が4台セットでそろえるのは不可能に近かった。逆に回転の早い都心では、プレイ時間が長いため設定がハードにされるなどの問題が起こる。この時代の問題点を象徴したようなタイトルであった。

このような厳しい状況下で多くのメーカーが倒産したり、アーケード部門を縮小、撤退していった。しかしせがは、業界でも有数の店舗数をかかえる大手である。こ

の危機に背を向けることなく、さまざ まな対策を打ち出していく。まず、ハ ード面ではMODEL3ボードから、 NAOMIと呼ばれる新しいボードへと 移行する。このNAOMIはドリームキ のが、「ダービーオーナーズクラブ」(1999)である。「ダービーオーナーズクラブ」は、カードを使いデータを保存しながら競走馬を育てていくシミュレーションゲームである。1プレイ100~500円でじっくり遊ぶことができ、リピート性を強く打ち出したこのスタイルは新しいファンを獲得し、長期にわたって大ヒットを記録した。

そして2001年度には、新ボードNAOMI2を使い『バーチャファイター4』をリリースする。『バーチャファイター4』は長年ファンが待ち望んできたタイトルであり、そのゲームバランスは3D対戦格闘本来のおもしろさを再確認する

#### ハード競争の終焉とともに訪れた危機 大胆な改革で再生をはかるセガ

ャストの互換ボードで、MODEL3の半分以下の価格でほぼ同じ性能を発揮することができる。これにより、ハイクオリティな映像のゲームを低価格で供給できることになった。ボードの価格が下がったことは、プレイ時間の制約を緩くし、さまざまなタイプのゲームの開発を容易にする。その結果、中小のゲームセンターでも新作ラインナップをそろえることが可能になっていく。この路線は、つねに最先端のハードを追い求めてきたセガとしては、思い切った大きな方向転換であった。



### 社のアーケード部門が縮小するなかセガは改革と提携でシェアを広げる

NAOMIボードにはサードパーティーも多く参加している。なかでもカプコンの参入は、対戦格闘ゲームの人気シリーズをNAOMIで発表したことでボードの普及に大きく貢献した。そしてわずか数年で、NAOMIボードはアーケードゲームのボードのスタンダードとなる。他メーカーが撤退していくなか、セガはいっそう汎用筐体の分野に力を入れ、1社でオールジャンルのラインナップをまかなっていく。クイズやパズルなどもリリースし、スポーツゲームでは『パワースマッシュ』(1999)というヒット作を生み出した。その結果、セガの業界での役割はますます重要なものになっていく。

さらにセガは、アーケードと家庭用に分かれていた部署を一部統合し、さらに開発部門を分社化するという内部改革をおこなう。この改革により開発各社は、以前より個性を発揮しやすくなり、それとともに自己責任を負うことになった。ヒット作の有無が直接開発各社の売上に響いてくるため、ゲーム開発はよりシビアに検討される。それにともない、ハードの力だけに頼るのではなく、ゲームの内容によってプレイヤーを満足させようと開発者が知恵を絞るようになる。1ゲーム3分というスローガンも過去のものとなり、いままでと違う遊びかたの形態が真剣に検討されるようになった。その転換点となった

ものであった。また、ゲーム的にはオーソドックスだが、 カードシステムを取り入れ、携帯電話を介してVF.NETに つなぐことができるのが新しい点である。ゲームの原点 であるおもしろさに立ち返りながらも、新しい要素をつ け加えた作品として意義は大きい。

2002年には、『ワールドクラブチャンピオンフットボールセリエA2001ー2002』の発売が予定されている。この作品はカードシステムを使うとともに、カード自体を収集することもゲームの目的のひとつとなっている。このように、2002年以降はカードシステムがより広く使われていくことが予想される。さらに期待されるのが、店舗間のネットワークに対応した新しいスタイルのアーケードゲームの出現である。NAOMIボードはネットワークに対応できる機能拡張を備えており、ボードの普及率から考えると大きな可能性があると考えられる。2002年初頭の段階でまだ具体的なタイトルの発表はないが、NAOMIネットワークはアーケードゲームに新たな時代を築くであろう。



## ° 1999

慢性的な景気低迷もあり、前年から アーケード業界は徐々に冷え込んでいた。セガは『サンバDEアミーゴ』 や『クレイジータクシー』で広い客 層にアピール。また、大人のゲーム として登場した『ダービーオーナー ズクラブ』が大ヒットを記録した。

#### スパイクアウト ファイナルエディション

ACT/8L+4B/1~4人/MOOEL3 Step 2.1/第十一AM研究開発部/1999年1月/一

『スパイクアウト』のバージョンアップ版。全5ステージ 40エリアへとスケールアップ、新しい敵も加わり難度が 上がっている。背後ジャンプ投げが敵を巻き込みにくく なり、空中コンボのテクニックがより重要になっている。





↑最初のステージは登場キャラクターの部屋が舞台で、彼らの生活 感を表現している。デッキブラシなどの新しいアイテムも追加された。

#### クレイジータクシー

DRV(タクシー)/HD+AC+BR+SL/1人/NAOMI/第三AM研究開発部/1999年2月/OC、PS2

タクシードライバーとなり、客を乗せながら西海岸風の 街を爆走する異色のドライブゲーム。運転手は男女4人 から選べ、精巧に作られた広大なコースには32の目的地 が点在している。道路だけでなく野原やモール街もおか

まいなしに走ることができ、崖 を落下して近道する荒技もあっ た。クレイジーダッシュやクレ イジードリフトなどのテクニッ クがあり、コースを逆走しない ように客を選んでいく戦略も楽 しい。コマンドを入力すれば、 リアカーで走ることも可能だ。





↑客は目的地までの距離が 近い順に、赤・黄・青の円 に囲まれており、屋根の上 や海の中にも客がいる。

◆紙一重でクルマとすれ違うと客からチップがもらえ、続けて行うと金額が上がっていく。



#### エアラインパイロッツ

SML (航空機) / 操縦桿+スラストレバー+ラダーペダル+フラップスイッチ+ランディングギアスイッチ/1人/NAOMI/第一AM研究開発部/1999年3月/-

日本航空の協力を得て、ジェット旅客機の操縦感覚を再現したフライトシミュレーション。3画面の大型筐体を使用、羽田空港を飛び立ち東京上空を飛行する。フライトとトレーニングの2種類のモードが存在。慣性がつくため微妙な操作が要求される。



ソンピリベンジ

ACT/アナログ8L+3B/1~2人/NAOMI/第一AM研究開発部/1999年3月/OC

銃やバンチ攻撃を使ってゾンビを倒すホラーアクション。 プレイヤーは毒島など3キャラから選択できる。銃はサイトが赤くなってから撃つと威力が高くなる。全7面で、途中で選んだカードによってラストボスの攻撃が決まる。





◆各キャラ固有のコンビネーションがあり、ゾンビ相手に4の字固めなどもかけられる。火炎放射器やドリルなどのアイテムも存在。

まめ ●ファイティングバイバーズ2<デルソル>稼動250時間未満:キャラ選択時にSを押したままレバー!要素のみの入力で画 知識 面外へ。250時間以上:画面外へ。<カーン>稼動250~500時間:キャラ選択時にSを押したまま、レバーを!要素のみ→

#### ジャイアントグラム 全日本プロレス2

SPT (プロレス) /8L+3B/1~2人/NAOMI/第一AM研究 開発部/1999年4月/DC

NAOMIとドリームキャストの連動を実現した全日本プロ レス公認ゲームの第2弾。ドリームキャストで育成した レスラーを使うとチャンピオンマッチをプレイ可能にな り、その筐体のチャンピオンはCPU戦などに登場。





◆チャンピオンの座は、ラッシュ王、スープレックス王、テクニカ ル王、コミカルインバクト王の4タイプが用意されている。

#### 脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラムVer.5.4

ACT SHT BTL/操縦桿 (2B) ×2/1~2人/MODEL3/第 EAM研究開発部/1999年4月/DC

『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』の マイナーチェンジ版。全体的に長距離兵器の誘導性能が 低くなり、接近戦の性能が上がっている。接近戦をより 促進するような方向の性能変更が加えられている。





★接近戦を促進するといった理想の対戦バランスを追求し、バージ ョン変更が加えられたもの。ゲームシステムに大幅な変更はない。

#### リングアウト4×4

ACT/特殊HD(押し込み可能+1B)+AC/1~4人 NAOMI/メカトロ研究開発部/1999年6月

4人同時プレイが可能な専用 筐体で遊ぶ、クルマを使った 対戦ゲーム。各コーナーは4 色に色分けされており、その 色に対応したクルマで戦う。 ステージ上のクルマをすべて 弾き落とし、生き残れば勝ち となる。ハンドルを押し込む とバンパーが飛び出し、相手 のクルマを弾き飛ばすことが できる。CPU戦は10ステー ジあり、乱入プレイも可能。



いまひとつひねりが

#### 的士 ブレイブファイヤーファイターズ

GUN SML/ノズル型コントローラー/1~2人/SEGAHIKARU 第一ソフト研究開発部/1999年7月/

消防士をテーマにしたガンシュー感覚のシミュレーショ ン。振動する放水ノズル(約1.8キログラム)を動かし、 消火活動を行いながら市長など要救助者を救い出す。ノ

ズルは回転させると拡散放水が可能。 時間制で、短時間で消火に成功すると ボーナスタイムが加算される。

ってタイムを増やす の隠し要素も

**■NAOMI基板** 

を4枚使った驚

異のマシン。



する。コースはもてぎ、モンツァ、菅生、鈴鹿、鈴鹿ショ

ートコース、ロングビーチの6コース。DX筐体は3画面で、

走行データをプリントアウト可能。ツイン筐体は通信対戦

が可能で、ビジュアルメモリでドリームキャスト版と連動。

#### F355チャレンジ

DRV SML/HD+AC+BR+パドルシフト (6MT) +クラッチペダル (DX筐 体のみ) /1~8人/NAOMI/第二ソフト研究開発部/1999年7月/DC

フェラーリ社の許諾を得て制作されたドライブシミュレー ション。鈴木裕氏がプロデューサーとなり、それまでのド ライブゲームと一線を画した本物に限りなく近いシミュレ ーターに仕上がっている。ゲームモードはトレーニング、

フリー走行、レースの3種類があり、ト レーニングではラインが表示され、音声 でナビゲーションしてくれる。難度レベ ルは初級・中級・上級とあり、初級と中 級にはCPUのアシスト機能が存在。アシ スト機能は4種類で、その有無をボタン で選択する。上級ではアシストなしで、 6速十クラッチ(DXタイプのみ)で走行





→の入力で画面外へ。500時間以上:画面外へ。<ハニーのスカート>ハニーで30連勝以上すると、スカートまで脱げるよう になる。●ぶよぶよ<敵キャラ操作>2P側のレバーを↑に入れたままにすると、敵キャラがぶよを落下させなくなる。

#### バーチャストライカー2 バージョン2000

SPT(サッカー)/1L+3B/1~2人/NADMI/第四ソフト研究開発部/1999年7月/DC

NAOMI基板を使った『バーチャストライカー』シリーズ第5弾。1999年のデータに基づいて更新、3つのフォーメーションが増えた。イランやカメルーンなど5ヵ国が新規参加、国際試合と同じ32ヵ国が選択可能となっている。





★そのほかの新規参加国はチュニジア、モロッコ、ノルウェイの3カ国。前半ステージのふたつのスタジアムも新しくなっている。

#### タッチ・デ・ウノー

VTY/タッチバネル/1~2人/NADMI/第三ソフト研究開発部/1999年8月/--

右脳の能力を調べるバラエティゲーム。タッチバネルで 答えを選ぶのが新しい。全5ステージ終了時に右脳の総合 能力を診断してくれる右脳能力チェックコースと、ひと つのゲームでスコアに挑戦するトコトンコースがある。





↑同じ図形や文字を捜す"モジモジさがし"や、表示されたパターンを 再現する"ろっかくペイント"などの多彩なゲームが用意されている。

#### スーパーメジャーリーグ'99

SPT (野球) /BL+2B+ヒッティングスイッチ/1~2人 NADMI/第一ソフト研究開発部/1999年9月/--

メジャーリーグを題材にしたNAOMI基板の野球ゲーム。 北米版の『WORLD SERIES 99』の逆輸入版で、'99年の 公式データに基づき、サミー・ソーサ、ランディ・ジョ ンソン、ジーターなどのメジャーリーガーが使用可能。





◆日本での出荷台数はかなり少なかった。6つの球場が選べ、先発 ラインナップ、先発投手、代打、リリーフを自由に選択できる。

#### トイファイター

BTL/BL+3B/1~2人/NADMI/第三ソフト研究開発部、アンカー/1999年9月/一

子供部屋を舞台におもちゃのキャラクターを戦わせる3D 対戦格闘。柔道のようなポイント制を採用し、一発逆転 可能な緊張感のあるバトルを再現している。3ボタン同 時押しで回数制限のあるボンバーを使える。





★選べるキャラは9種類でぬいぐるみのようなキャラクターも使える。打撃が1、投げが2、ボンバーを決めれば3ボイント。

#### 救急重

DRV (救急車) /HD+AC+BR+SL (4MT) /1人/MDDEL3 Step 2.1/第一ソフト研究開発部/1999年1D月/一

救急車を運転し、負傷者を救急病院に搬送するドライブ ゲーム。画面左上にヘルスメーターがあり、数字がゼロ になるまえに病院へ運ばなければなら

ない。街灯やガードレールなどにぶつけると負傷者の容態が急変する。

けが大きな音で鳴り響く。



#### アウトトリガー

対戦SHT/特殊スティック(+2B)+TB+1B/1~4人/NADMI/第二ソフト研究開発部/1999年11月/DC

4人同時対戦が可能なアクションシューティング。トラックボールで視点を動かし、スティックでプレイヤーを 移動。相手を倒してメダルを回収、ポイントの高い1名 が生き残る。1P専用モードは4コースあり各6ステージ。





↑『QUAKE』や『Unreal』などに代表される、PCではメジャーな FPS(First Person Shooter)と呼ばれるジャンルのアーケード版。



- ●フラッシュギャル<隠しキャラ>ヘリコブター面で最後の山の頂上を通過すると緑の猿が出現(1万点)。
- ●プラネットハリアーズ<スコア表示>キャラ選択時にピックボムを5回押して決定。<ミラーモード>キャラ選択時に4キ

#### ダービーオーナーズクラブ

SML (競馬) /4L+2B/1~B人/NAOMI/第三ソフト研究 開発部/1999年10月/-

プレイヤーが馬主となって馬を調教し、 レースで賞金を 稼いでG1を目指す競馬シミュレーションゲーム。馬の育 成過程はカードによって保存でき、全国の設置店で自分 の馬を使用できるシステムが斬新。大型の実況画面と各 プレイヤーが座る8つのサテライト席があり、レースは 実況画面で、調教はサテライト席の画面で個々に行う。 プレイヤーは500円を投入し、パラメータを参考にしな がら父馬と母馬を決めて自分の馬を作成。名前を決め、 調教し、エサを与えて育成していく。調教には芝、ダー ト、ウッド、坂路(単走・併せ)とプールがあり、調教 結果は完璧、大成功、失敗などの結果で判定。調教に成 功すれば馬の能力が上がっていく。この調教のしかたで 馬の脚質や能力が決まる。エサは4種類あり、バランス よく与えたいところだが馬によって好き嫌いもある。育 った馬はレースに出走。馬の脚質に合わせ、抑えとムチ ボタンを使って走らせていく。戦績を重ねてキャリアを 積んでいくと馬の能力がアップ。歳を経て引退した馬は

種牡馬とすることができ、子供・孫と代を重ねていくとさらに能力が伸びていく。半年のロケテストのあとに発売されたが、初期は出荷台数が少なく、プレイヤーが空いている台を求めて遠出する状況もあった。人気は徐々に加熱し、翌年6月に『ダービーオーナーズクラブ2000』が発売されてシリーズ化されることになる。



たときは休養させることもできる。
◆調教を完璧に行うと馬の能力がアップ。



↑画面の左上に父馬と母馬のバラメータが4段階で表示。このバラメータは仔馬に影響を与える。



#### セガテトリス

PZL/4L+2B/1~4人/NAOMI/第一ソフト研究開発部、 ィルリンク/1999年11月/DC

名作落ちものパズル、『テトリス』のリメイク版。ひたすらモードと対戦モードがあり、対戦では2台の筐体を通信して4人対戦も可能。ラインの消しかたによって、ミサイル攻撃、タライ攻撃など5種類の攻撃ができる。





↑ウッキー、バウ、コケ子、ボウイの4キャラを選んで使用。背景 にイグアナが出現するなど、NAOMI基板ならではの演出もある。

#### ダイナマイトベースボール'99

SPT (野球) / アナログBL+2B+ヒッティングスイッチ/1-2人/NAOMI/第一ソフト研究開発部/1999年11月/—

『ダイナマイトベースボール』シリーズの99年度版。連 繋プレイやアクションプレイ、選手固有のモーションを 大量に追加。またランナーカメラを採用して臨場感を大 幅にアップ。投球の操作がボタンに変更されている。





★エレクトーンの演奏などが球場の雰囲気を巧みに演出。各球団ふたつずつのオーダーも用意され、バージョンアップされている。

まめ知識

→ャラに各10~12回合わせて決定。<オバオバ>キャラ選択画面で\*→↓←↑←↓←↑→・↑\*。<2周目>CORYでS×15。
●フリッキー<ボーナス>ステージ1~10:30秒以内にヒヨコを一度に連れ帰る。ステージ11~:60秒以内にヒヨコを→

#### エイティーンホイーラーズ

DRV/HD+AC+BR+SL(2MT)+ホーン/1人/NAOMI/ 第二ソフト研究開発部/1999年12月/DC

直径50センチの巨大なハンドルを操り、18輪トレーラーでアメリカ大陸を横断するドライブゲーム。ライバルカーやルート分岐が存在。ステージクリアー後に車庫入れができ、成功するとホーンなどのパーツが取得できる。





↑ニューヨークからサンフランシスコまで豪快に走り抜ける。

#### 火星チャンネル

VTY/3B/1~2人/NAOMI/第三ソフト研究開発部/1999年12月/-

3人同時プレイが可能なバラエティゲーム。MARSTVの タレントが番組に出演し、ミニゲームをクリアーしなが ら視聴率を稼いでいく。ゲームは16種類あり、連打、タ イミング、反射神経、クイズなど内容はさまざま。





★おバカなセンスが冴えわたるバラエティ。成績により人間国宝、 国際的アイドル、人気者、お笑い芸人などとランクづけされる。

#### サンバDEアミーゴ

リズムACT/マラカスコントローラ×2/1~2人/NAOMI/第八 ソフト研究開発部/1999年12月/DC、iM

ラテン風の音楽に合わせ、マラカスを振って踊るリズム アクション。画面中央から飛んでくる球が枠に収まるタ イミングでマラカスを振っていく。指示通りに決めポー

ズをとるアクションも存在。ランクC以上でつぎの曲に進み、ランクが高いほど画面のキャラの踊りが盛り上がる。

□ プニックも開発された。 □ プミーゴ振り。などのテーロー・ファックを振る。





#### ぶよぶよDA

リズムACT/5B/1~2人/NAOMI/コンパイル/1999年 12月/0C

おなじみ 『ぶよぶよ』のキャラクターがダンスで勝負するリズムアクション。ぶよ符にカーソルが通過するタイミングに合わせてボタンを押していく。タイミングよく押し続けると連鎖が発生し、おじゃまぶよを送り込める。





★主人公アルル・ナジャのほか、エレナ・スティーヴンス、すけとうだら、サタンさまなど、おなじみの8キャラクターが登場する。

#### パワースマッシー

SPT (テニス) /8L+2B/1~2人/NAOMI/第三ソフト研究 開発部/1999年12月/DC

シンプルなルールの中に深いゲーム性を秘めたテニスゲームのヒット作。NAOMI基板を使い、カフェルニコフ(ロシア)やフィリポーシス(豪州)など、世界ランキング上位選手8人の動きをリアルに再現。ショットとロブのふたつのボタンを使って攻撃を組み立て、ボレーやスマッシュなどは自動的に選択される。タイミングを廃し、レバーを入れることによって打つ方向を変えるシステムは独特。ボールの来る位置に先回りできると、強い球が返すことができ、これが基本かつ奥義となっている。ストレートでの打ち合いがメインとなるが、二度振りと呼ばれるクロス方向へ鋭く打てるテクニックが開発され、対戦プレイヤーのあいだでさまざまな話題を呼んだ。

⇒相手の打つコースを読り み、早めにボールの来る位置に先回りすることによって強い打球が撃てる。体勢が崩れるとへろへろ球に。



◆世界のトップブレイヤーの動きを取り 込んで、自然で美しい動きを可能にしている。NAOMI基板の力を十分に発揮。



→一度に連れ帰る(Bステージおきに加算)。</ハイシャンフ>空中でシャンフ押しっぱなしにし、着地の瞬間にジャンプ。●ブルファイター<ホーナス得点>スコアとタイムが一致するとボーナス点が入る。

## 2000

前年のネットワーク事業分社化に続き、セガはアミューズメント事業を5つの地域に、ソフトウェア開発部門を9つの子会社に分離・独立する。得意なフィールドに特化、機動力を高めることで、アーケード業界随一の企業グループを目指していく。

#### ジャンボ!サファリ

ACT/HD+AC+BR+ギア型レバー/1人/NAOMI/第三ソフト研究開発部/2000年1月/-

広大なサバンナをジープで走り、28種の動物を捕獲するゲーム。最初にロープを命中させ、つぎにネットをかぶせてつかまえる。 珍獣オカピや、絶滅種フォロラルコスが出現。密猟者逮捕や猿に奪われた眼鏡を取り戻すなどのイベントもある。

(全之面)とエキスパー・(全之面)とエキスパー・





#### ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド

ACT(キーボード入力)/キーボード/1~2人/NAOMI/第 六ソフト研究開発部/2000年1月/DC、PC(Windows)

アーケードゲーム初のキーボード入力ゲーム。キャラクターや世界観は『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』がベースになっている。基本的なルールはタイピングソフトと同様で、ゾンビに重なったウインドーの文字をキーボードで入力して倒していく。主人公はキーボード型の武器を装備しており、キー入力をすると弾丸が発射されるという設定。入力する単語は一発ギャグが多く、3面ボスとの対決ではクイズが出題されるなど、ミスマッチなユーモア感覚にあふれている。タイピングの能力判定はワープロ検定の採点方式を参考にした本格的なものを採用。

→操作はすべてキーボード で行う。ゲーム幕間のデモ シーンでも、キーボード型 の武器がちゃんとキャラに 装備されているのが笑える。



←一定時間で終了する練習モードとストーリーモードが選べる。ストーリーモードではステージセレクトができる。

#### バーチャNBA

SPT (バスケット) / 8L+28/1~2人/NAOMI/第四ソフト 研究開発部/2000年1月/-

NBA29チームの中から選び、実在の選手データを使って プレイできるバスケットボールゲーム。シュートブロッ クや豪快なスラムダンクなどさまざまなプレイが可能。 隠しコマンドでALL NBAチームを使うことができる。





↑「バーチャストライカー」シリーズの三船プロデューサーの作品。 シュートブロックなどのディフェンスが重要な攻略のポイント。

#### タッチ・デ・ウノー12

VTY/タッチバネル/1~2人/NAOMI/第三ソフト研究開発 部/2000年2月/—

タッチパネルを使用したバラエティゲームの第2弾。ふたりで楽しめる右脳カップル度チェックコースが新設され3コースとなり、"ピタッとグラス"など4つの新作ゲームが加わった。謎めいた新キャラのイブルも登場。





★前作のチェックシートのデータを入力できるスペシャルコースも 追加。終了後、目標設定など詳細なデータがプリントアウトされる。



●ヘビーメタル<ボーナス>スコア下3桁が0で要塞を倒す(10万点)。4種類のPOWを取る(20万点)。敵ミサイルをすべて画面外で破壊(30万点)。ミサイル16発以内でステージクリアーする(50万点)。ステージ4をクリアー(100万点)。

#### セガマリンフィッシンク

SML(フィッシング)/ロッドコントローラー(ロッド+2L+B2+リ ール〉/1人/NAOMI/第一ソフト研究開発部/2000年3月/OC

海釣りを題材にしたゲーム。珊瑚礁、沖、遠浅の海の3 ステージから選択でき、すべてクリアーすると最終ステ ージの"大物の隠れ家"へ進める。選ぶルアーによって釣 れる魚が違い、カジキはもちろん、エイやカニも釣るこ とが可能。大物を釣った場合は、魚の種類

イント -は種類と



#### クイズ ああっ 女神さまっ ~闘う翼とともに~

QUZ/4L+1B/1~2人/NAOMI/第一ソフト研究開発部 2000年5月/DC

人気コミック『ああっ 女神さまっ』をベースにしたクイ ズゲーム。クイズを解きながらマップ上を歩き回り、魔 法の結界を解いていく。ライフがカードになっており、 回答時間延長などの特殊効果をつけることができる。





★コミック原作者、藤島康介氏のこだわりが反映した、ポリゴンで 描かれたハイクオリティなベルダンディの姿が話題になった。

#### ダービーオーナーズクラブ2000

SML (競馬) /4L+2B/1~8人/NAOMI/第三ソフト研究 開発部/2000年6月/

競走馬育成シミュレーション『ダービーオーナーズクラ ブ』の続編。2000年JRAプログラムに基づき最新のデー タに一新。高松宮杯、JCダートの2レースと中京競馬場 が導入され、1999年に活躍した新馬が追加された。





↑1999年に活躍した競走馬、種牡馬、繁殖牝馬を追加。コースレ コード、ランキング表示も変更。同年末に『~Ver.2』がリリース。

#### 素脳戦機パーチャロンオラトリオ・タングラム M.S.B.S. Ver5.66 ACT SHT BTL/操縦桿(+2B)×2/1~2人/NAOMI/第三

ソフト研究開発部/2000年6月/ 『バーチャロン』シリーズのNAOMI版で、ビジュアルメ

モリ対応によりドリームキャストでカスタマイズした機 体を使えるのが特徴。アファームド・ザ・コマンダーな ど、新しい3機体と追加された4ステージでプレイできる。





★自分で配色した機体にエンブレムを貼り付けたり、短い文章を登 録しておき、対戦時に挨拶や決めゼリフを表示することができる。

#### スラッシュアウト

ACT/8L+4B/1~4人/NAOMI/アミューズメントヴィジョ ン/2000年7月/

『スパイクアウト』の流れをくむ、4人同時プレイが可能 な剣術ファンタジーアクション。スラッシュ、ルナ、ア クセル、カムイの4キャラクターから選ぶことができ、 武器や魔法(ため攻撃)を使って敵を倒していく。敵を 倒すと魔法石が出現し、回収するとレベルアップして体 力が回復する。ステージは全部で8ステージあり、道中 には双頭のライオン、マリオネットやボニードラゴンと いった巨大ポスが待ち受けている。ボスを倒したとき、 クリアータイムが早いと新しいルートが分岐するマルチ シナリオ方式を採用。最終ステージクリアー後に称号が 与えられるが、最高位のGODの称号を得るには1000万点 以上、全8面を通るルートでクリアーする必要がある。

**➡敵を倒したり物を破壊す** るとアイテムが出現。ゲー トを開いたあとに柱を破壊 するなど、隠されているア イテムも数多く存在する。



▶4人同時プレイが 可能で、多人数でプ レイすればするほど 早くクリアーしやす くなる。速攻クリア すれば分岐もあり。

●ボナンザブラザース<ドアすり抜け>ドアか閉まるときにタイミングよく突っ込むとドアにめり込み、反対側へ抜けられる。 ●マンクスT、T.<羊>コース選択後"(ミッション)↑↑↓↓(筐体)← \*BR AC"。

#### ジャイアントグラム2000 全日本プロレス3~栄光の勇者達~

SPT(プロレス)/8L+48/1~2人/NAOMI/ワウ エンター テイメント/2000年8月/DC

カ道山など往年のレスラーも登場する、全日本プロレス 公認ゲームの第3弾。決め技となるバーニング技が採用 され、三冠戦と世界タッグモードも加わった。ドリーム キャスト版で作成したオリジナルレスラーも使用可能。





★ジャンボ鶴田、ブルーザー・ブロディも登場。全日本ブロレス分裂事件がありファンは心配したが、ゲームは無事発売された。

#### スター・ウォーズ: レーサー アーケード

DRV/特殊操縦桿2本(AC兼HD)+ブースト8+8R/1~4 人/SEGAHIKARU/セガ・ロッソ/2000年8月/~

映画『スター・ウォーズ:エピソード』のポッドレース を再現したレースゲーム。 前後に動く左右2本のレバー でアクセルとコーナリンクを兼ねる操作系が独特。中央

のボタンを押すとブーストが働き、爆発 的な加速ができる。コースは映画の TATOOINEのほか、4コースから選択可能。







#### 東京バス案内

SML(バス)/HD+AC+BR+SL+ウインカー+2B(ドア閉め・アナウ ンス)/1人/NAOMI/フォーティファイブ/2000年8月/DC、PS2

ドリームキャストで人気のバス運行シミュレーションの逆 移植版。交通法規を守りつつ、時間どおりにバス停へ向か う。筐体にはウインカーレバーなどがついており、ボタン で行う案内アナウンス、ドア閉めを忘れると減点に。





ナフカー アーケード

DRV/HD+AC+BR+SL (4MT) /1~8人/ SEGAHIKARU/セガ・ロッソ/2000年9月/一

アメリカのストックカーレース、ナスカーを題材にした ゲーム。規定順位の車を抜くごとにタイムが加算される。 車の後ろについて空気抵抗を減らすドラフティングが重 要テク。3コースから選択でき、ボーナスコースもある。





★30台ものストックカーがコース上に同時に走っている。

#### 前〜浜松町駅の2コースがある。

CRACKIN'DJ

リズムACT/ターンテーブル×2+クロスフェーダー/1人/ NAOMI/ヒットメーカー/2000年10月/一

本物のDJの操作感をシミュレートするため、2台のター ンテーブルとフェーダーを搭載した本格的DJゲーム。タ ーンテーブルをこすってスクラッチしたり、キューイン

グ&カットインなどのテクニックが使える。25センチウーハースピーカーなど6つのスピーカーを搭載している。

ようこはっている。 種類の音源から選べる →スクラッチ音源は6





デスクリムゾン オックス

GUN/GC/1~2人/NAOMI/エコール/2000年10月 DC

サターン、ドリームキャストでカルト的な人気を持つ 『デスクリムゾン』シリーズのアーケード版。ライフが1に なると高得点が得られる狂気モードを追加。股間を撃っ

て点数を稼いだり、 信楽焼のタヌキが 出現したりと謎の センスは健在。

◆ドリームキャスト版 「デスクリムゾン2」を ベースに大幅に調整。 完成度はかなり高くバ ランスのとれた作品。



- ●ミスターバイキング<近接ボーナス>ザコ敵に接近して撃つとボーナス点が入る。
- ig ●モーターレイド<エキストラステージ>(チャンピオンシップでALL1位で出現)ブラクティスで"YENDAS' --

#### ンフィデンシャルミッション

GUN/GC/1~2人/NAOMI-GD/ヒットメーカー/2000年

軍事衛星をジャックしたテロ組織との戦いを描いた。ス パイもののガンシューティング。撃ってくる敵にサイト が表示されるシステムを採用。ロープガンや粘着銃など

> の特殊兵器を使ったイベントなど があり、その成否によってコース が分岐する。全3ステージ。





ステムになっている。

#### ノャカっとタンバリン!

リズムACT/タンパリンコントローラ/1~2人/NAOMI-GO/メカトロ研究所、未来研究開発部/2000年11月/

タンバリンを使ったリズムアクション。リズム玉に合わ せて正しい位置でタンバリンを振ったり叩いたりしてい く。『恋のダンスサイト』、『夏色』、『UFO』、『ガッチャマ ンの歌』など24種類の邦楽ヒット



30 SHT/操縦桿 (+2B) +スラストレバー+ラダーペダル+BR) 1人/NAOMI/ワウ エンターテイメント/2000年11月/

3画面モニターの大型筐体を使った戦闘機シミュレーシ ョン。F/A-18ホーネットを操縦し、ターゲットを爆撃 したりドッグファイトで撃墜してミッションを遂行して

いく。3つのモードがあり、上級 者向けのR連邦掃討作戦では空中 給油や空母着艦シーンもある。





タイプが存在する 3画面のロメタイ 画面のスタンダ

#### サンバDEアミーゴ Ver.2000

リズムACT/マラカスコントローラ×2/1~2人/NAOMI/2 ニックチーム/2000年12月/0C

ラテン系リズムアクション「サンバDEアミーゴ」のニュ ーバージョン。オリジナルモードに加え、画面の指示に 従ってマラカスを振りながら踊るハッスルモードと、マ

ラカスを振るタイミングでふたり のラブラブ度を診断できるラブラ ブモードが追加されている。

長設定が前作より幅広 くするという改良





SPT (バラエティ) /8L+2B/1~2人/NAOMI-GO/ワウェ ンターテイメント/2000年12月/0C

スポーツを題材にしたミニゲーム集。野球・サッカー・ 自転車など8競技から、ホームラン競争など12種類のゲ ームが選択できる。全4面で、3面クリアー後にそれまで 選択した種目からひとつを選び、殿堂入りを目指す。





★最初は下の3種目は隠されているが、ほかの種目で好成績をおる めると出現する。日本版とアメリカ版では隠された種目が違う。

30 SHT/操縦桿 (+2B) +1B/1~2人/SEGAHIKARU/ アミューズメントヴィジョン/2000年12月/

『スペースハリアー』へのオマージュともいうべき高速 3Dシューティング。敵をロックオンしてミサイルで倒し、 回収したゴールドで買い物ができる。2P協力プレイが可

能で、接近して体力回復したり、 出現ゴールドを増やすダブルロッ



全ちステージ



→に合わせ"PKKPKKPPKK"。<特殊武器>キャラ選択時に"KKPKKPKPPK":ハリセン、キャラ選択時に KPKPPKPPK"、ビコビコハンマー。<自車がCPUカラーに>キャラ選択時に"PKKPPKKP"。<自車縮小>キャラ→

## 21111

ドリームキャストは生産中止となる も、NAOMIはアーケードの中心的 な汎用基板となる。ナムコとの事業 提携、マルチプラットフォーム戦略 など、他社との協力、連携に積極性 を見せる。VF-NETを導入した『バ ーチャファイター4」が大ヒット。

#### F355チャレンジ

DRV/HD+AC+BR+クラッチペダル/1~8人/NAOML AM2 OF CRI/2001年1月/一

レースシミュレーション『F355チャレンジ』の続編で、 フェラーリ社からのデータ提供、共同商品テストを経て 制作されている。新たにFIORANO、LAGNA SECA、 SEPANG、NURBURGRING、ATLANTAの5コースが追加。





↑ドリームキャストとビジュアリメモリを使えば、ツイン筐体で出 したベストタイムをネットランキングにエントリーさせることも。

SPT(スカッシュ)/8L+2B/1人/NAOMI/セガ・ロッソ/ 2001年1月/DC

スカッシュとブロック崩しを融合させた新感覚スポーツ アクション。背後からの3D視点で、目の前のブロックを ボールを打ち返し壊していく。ボタン同時押しで破壊力 のあるトリックスマッシュが打てる。全50ステージ。





↑破壊力が増すトリックスマッシュは全部で28種類。打ったあとに レバーを入れればその方向にボールをカーブさせることもできる。

#### エアトリックス

SPT (スケートボード) /フットコントローラ/1人 SEGAHIKARU/ヒットメーカー/2001年2月/

ハーフパイプ状のステージを滑りながら連続してトリッ クを決めていく、スケートボードを題材としたゲーム。 基本のトリックは連続して技を決めるコンボ、空中で回



#### ブァンパイアナイト

GUN/GC/1~2人/システム246/ワウ エンターテイメント (発売元はナムコ) /2001年3月/PS2

ワウ エンターテイメントがPS2互換基板(システム246) を使って制作し、ナムコが販売したガンシューティング。 ヴァンパイアとの争いを題材とした世界観は荘厳で重み がある。主人公はミシェルとアルベールで、村の娘カロ リーヌを助けながらラストボス、オーギュストに迫って いく。途中には肉の芽に寄生された村人をピンポイント で打ち抜いて助けるイベントがあり、村人の救出率と命 中率によってステージ終了後にライフアップ。正確な射 撃が要求されるようになっている。また、残ライフによ ってランクが変化するシステムを採用。ライフを増やし ながら計画的にダメージを受けて減らし、難度を大幅に 下げる戦略的な攻略法も生み出された。全6ステージ。

➡独自の演出が光るグラフ ィックは本格的。カロリー ヌ敷出などでルートはさま ざまに分岐し、1UPアイテ ムが数多く隠されている。



←敵はたいてい1~ 3人のセットで出現 する。敵に銃口を向 けると弱点が青く光 って表示される。



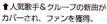
→選択時に"PPKKPPPKKK"。 <自車巨大化>キャラクター選択時に"KKKPPPKPKP"。 <敵車縮小>キャラ選択時に"P $\times$ 4、 K×9、P×8、K×9"。<敵車巨大化>キャラ選択時に"K×16、P×8、K×8"。

#### シャカっとタンバリン! もっとノリノリ新曲追加!!

リズムACT/タンバリンコントローラ/1~2人/NAOMI-GD/未来開発研究部、メカトロ研究開発部/2001年4月/--

『シャカっとタンバリン!』シリーズの第2弾。『ミニモニ。 ジャンケンぴょん!』『らいおんハート』など18曲が追 加され、全26曲から選択可能。ボーナス点が入る隠し玉 や、2P同時専用の連続矢印などの新機軸が加わった。







#### バーチャストライカー3

SPT(サッカー)/8L+3B/1~2人/NAOMI2/アミューズ メントヴィジョン/2001年4月/GC

NAOMI2基板を使い、クオリティがさらにアップした 『バーチャストライカー』シリーズの2001年度版。選手 のモーションは前作の10倍以上を用意。 新たにイエロ ー&レッドカード、オフサイドが採用されている。





★ハーフタイム中にフォーメーションの変更が可能になっている。 日本代表チームは2001年度版最新ユニフォームで登場する。

#### モンキーボール

ACT/アナログレバー/1人/NAOMI-GD/アミューズメント ヴィジョン/2001年5月/GC

猿の入った球をレバーで動かし、地形から落ちないようにゴールまで導くゲーム。動く地形やバンパーなどの障害物があり、バナナを100本取ると1UP。初級(10面)・中級(30面)・上級(50面)の3ステージから選べる。





↑初級・中級はノーミスでエクストラフロアが出現、上級はノーコンティニューでエクストラ、さらにマスターフロアが登場する。

#### ワイルドライダーズ

DRV/特殊バイクHO(ウイリー&スライド可能)+AC+BR/ 1人/NAOMI2/ワウ エンターテイメント/2001年5月/-

暴走チームのリーダーが警部の追跡をかわして目的地ま で逃げるバイクアクション。アニメポリゴンによるグラ

フィックは独特。ハンドルを引くとジャンプ、押し込むとスライドし、これらを駆使して封鎖を突破していく。障害物を連続して破壊すると高得点。





等 男女ふたりが選べる。 トリッシュ・ムーンの ◆キース・レイヴンと

#### CRACKIN'DJ Part2

リズムACT/ターンテーブル×2+クロスフェーダー/1人/ NAOMI-GO/ヒットメーカー/2001年6月/—

本格派DJシミュレーション『CRACKIN'DJ』のバージョンアップ版。ボーカル曲を含む新曲が22曲追加され、より難しい指示が出るスーパーリミックスバージョンが加えられた。練習曲もわかりやすく変更されている。





◆練習曲のMCは『デイトナUSA』や『バーチャファイター』のサウンド担当で知られる光吉猛修氏が担当、丁寧に教えてくれる。

#### クラブカート

ORV/H0+AC+BR/1~8人/NAOMI2/メカトロ研究所/ 2001年6月/--

カードシステムを搭載、やり込むごとにカートの性能や コースが変わっていくレースゲーム。戦績によってクラ スが4段階にステップアップ。カート性能が上がってい

> くが、そのぶんレースの難易度も上がって いく。6枚までスポンサーのステッカーを 張ることができ、ゼッケン番号も若くなる。



、 ルなどの色を選べる。 b メット、フレームカウ c 最初にスーツやヘル

まめ知識

●ラストプロンクス<隠し武器>キャラ選択時にS×13。<挑発>G連打、または、+右下+→+S。<キャラ別サバイバルランキンク閲覧>ランキング画面で・・・。<リングアウト>柵に上った状態で「G+P+K+スタート。<レッドアイ>全・

#### スーパーメジャーリーグ

SPT (野球) /8L+2B+ヒッティングスイッチ/1~2人. NAOMI-GO/ワウ エンターテイメント/2001年6月/一

大リーグを題材に、セカ定番の操作性で作られた野球ゲーム。佐々木や野茂に加え、イチローや新庄も使うことができる。新しくマニュアル守備モードを搭載、全30チーム、30球場、総勢700人の選手が再現されている。





↑2001年に大リーグ入りしたイチローや新庄をすぐに使えるのが うれしかった。打席の構えやクセもしっかり再現されている。

#### ダイナミックゴルフ

SPT(ゴルフ)/トラックボール+4B/1~4人/NAOMI-GD/ワウ エンターテイメント/2001年6月/—

トラックボールの操作感覚を活かしたゴルフゲーム。プレイヤーは4キャラから選べ、飛距離やテクニックが違う。ストロークモード、マッチプレイモード、スキンズゲーム、18ホールチャレンジの4つのモードが存在。





★ジョージ、デビット、バーバラ、キョーコの男女4キャラが使える。ホールの高低差がショットに反映される緻密さが特徴。

#### スパイカーズバトル

ATC BTL/8L+4B/1~4人/NAOMI-GO/アミューズメント ヴィジョン/2001年7月/一

『スパイクアウト』のキャラを使い、4人同時参加の通信 対戦を可能にした対戦ゲーム。自分以外のライバル3人 とサバイバルバトルを行う。制限時間に決着がつかない 場合は、ファイトポイントにより勝敗が決定される。





↑キャラはチームアルベルトの新メンバーを加えた8人からセレクト可能。ファイトポイントはアグレッシブに闘うほど高くなる。

#### ビーチスパイカーズ

SPT(ビーチバレー)/8L+2B/1~4人/NAOMI2/AM2 OF CRI/2001年7月/-

ビーチバレーを題材としたスポーツゲーム。NAOMI2のパワーで肉体美やビーチの光景を華麗に演出している。 ラリーポイント制で、フェイントや2アタックも可能。 チームは世界8ヵ国から選べ、CPU戦は全5試合で終了。





↑相手の攻撃を読み、早めにボールの落下地点に入ってレシーブ& トスを上げることが重要。 ワンタッチ狙いのスパイクもできる。

#### ウェーブランナーGP

DRV/ライド型コントローラー+AC/1~4人/NAOMI2/ CRI/2001年8月/-

ヤマハ発動機の協力により、筐体に最新ジェットスキー モデル"GB1200R"のデザインを再現したマリンジェット





#### 犬のおさんぽ

SML(犬の散歩)/手綱型コントローラー+フットベルト/1 人/NAOMI-GD/ワウ エンターテイメント/2001年10月/

犬の散歩を体感するゲーム。ラブラドールや柴犬など6 犬種から好きな犬を選び、手綱を握って犬といっしょに

目的地を目指す。腐った食べ物やクルマを避けつつ、電柱にマーキングさせると犬のごきげんがアップ。ゲーム終了時に消費カロリーが表示される。



に表現している。



・キャラのCPUクリアーが記録された基板で、キャラ選択時に"・・・・・ ↑ 1 ↑ 1 ↑ 1 後にボタンを押す。 ●ル、マン24<ボルシェ917K>GT-Rに合わせてVR1、VR2、Sを押し、BRを踏んでAC。<ソニックバギー>GT-Rに

#### (ーチャファイター4

#### BTL/8L+3B/1~2人/NAOMI2/SEGA-AM2/2001年8 月/PS2

待望の『バーチャファイター』シリース第四弾。NAOMI2 により、光沢のある美しいグラフィックを実現。 軍隊格闘術をベースとした総合格闘技を使うベネッサ・ルイスと少林拳の使い手、雷飛が新たに参戦。 前作から鷹嵐が抜け、13人のキャラクターが闘いをくり広げる。操作系はエスケーブボタンを削除。避け動作はレバーで行うが、相手の技にタイミングがしっかり合ったときだけ高い避け性能を発揮する納得感の高い作り。ほかにシステム面

がいという特性を持っている。 ・ 入力すれば行える。相手の攻撃に合いたいとほとんど効力を発揮しないとほとんど効力を発揮しないという特性を持っている。



れると一方的な攻めを許すことに。 が可能だが、技を出せないので読ま が可能だが、技を出せないので読ま が可能だが、技を出せないので読ま ので記ま では受け身が導入され、ダウン追撃が絡んだ駆け引きが 奥深いものになっている。また、壁に叩きつけると相手 はバウンドして特殊なやられポーズになる。このとき追 撃を加えることが可能で、壁際での攻防がより重要視さ れている。ステージは合計13種類あり、リングアウトや 壁の有無で個性付けされている。本作で導入された VF.NETは、磁気カードを媒介としたプレイヤー間の一大 ネットワークで、登録プレイヤーは勝敗が記録され、段 位という形で自分の相対的な実力が測れる。iモードやJ スカイなどで公式サイトにアクセスすると、勝敗や順位 の確認、特定条件で入手できるアイテムの管理も行える。



◆軍隊格闘術、ムエタイ、 柔術などをまとめあげた格 闘スタイルを持つベネッサ。 実戦的な技が目立つ。

→長い歴史を誇る中国拳法、 少林拳の体現者である雷飛。 さまざまな構えが特徴。



◆アイテムを装着すれば キャラクターグラフィッ クにも反映。種類もレア 系や恥系などじつに多彩。

#### エイリアンフロン

#### 3D ACT SHT/1~4人/NAOMI-GD/ワウ エンターテイメント/2D01年10月/--

エイリアンと地球連合軍に分かれて戦う3D戦車ケーム。 レーダーを使い、自軍と敵軍を見分けて敵を撃破。制限 時間内に15台破壊するとステージクリアーとなる。敵を 倒すとサブウェポンやライフ回復アイテムが出現。ワシ

ントン、イースター島、秋葉原 とリアルな舞台で戦っていく。

、 戦いを進めていく。・ ボンを効果的に使って





#### ダービーオーナーズクラブ2

#### SML (競馬) /4L+2B/1~8人/NAOMI/ヒットメーカ ー/2D01年10月/一

競走馬育成ゲーム『ダービーオーナーズクラブ』シリーズの第4作。最大の特徴はレースと調教が分離していること。また獲得賞金によってランク分けされているので、実力伯仲した熱い戦いが楽しめる。そのほか調教が12項目に、コミュニケーションが10項目に増えている。



↑CGのクオリティがアップ。直線のみのG1レースも導入。同年 12月にはDreamRaceモードが追加された「~Ver.2」がリリース。

まめ知識

・・合わせてS、BRを踏んでAC。<UFO>スプリントで規定時間内に1周。サルテ・1分15秒以内。市街地・1分8秒以内。 <レースクイーン操作>ランクS、SS取得時のみ。AC、BR:ズームイン、アウト。HO:左右回転。SL:上下回転(ランクSSのみ)。

#### 電脳戦機バーチャロン フォース

ACT SHT BTL/操縦桿(2B)×2+1B/1〜4人 SEGAHIKARU/ヒットメーカー/2001年10月/—

2対2の4人同時対戦を実現した『バーチャロン』シリーズの意欲作。相手のリーダー機を撃墜すると勝利となる。カードシステムを採用し、プレイを重ねることによって階級が上がったり、勲章や新機体が授与されたりする。





★スタートボタンで発動するレスキューダッシュで味方機と接触することで、自分のライフを味方機に分け与えることができる。

#### パワースマッシュ2

SPT (テニス) /BL+2B/1~2人/NAOMI-GO/ヒットメーカー/2001年10月/DC

人気テニスケーム『パワースマッシュ』の続編。ウィリアム姉妹を始め女子選手を8名追加、計16人の選手から選択できる。スライスショットが加わり駆け引きが多彩に。また、2P協力ダブルスでCPUと対戦も可能。





↑スライスの追加だけでなく、ショットボタン押しっぱなしにより サイドステップで移動するようになったのも見逃せない変更点。

#### シャカっとタンバリン! 超PowerUpチュッ!

リズムACT/タンバリンコントローラ/1〜2人/NAOMI-GD/未来開発研究部、メカトロ研究開発部/2001年11月/

『シャカっとタンバリン!』シリーズの第3弾。『ミニモニ。テレフォンリンリンリンリン『波乗りジョニー』など 最新ヒット曲が追加、計30曲が楽しめる。さらにふたり

でひとつのランクメーターを共用する協力プレイモードとビギナーモードも新たに加わった。







#### La キーボードュ

タイピング/キーボード/1~2人/NAOMI-GD/セガ・ロッ ソ/2001年11月/一

タイピングにクイズの要素を加えたバラエティゲーム。国語・算数・体育など6教科の問題をキーボード入力で答えていく。各教科の成績によりキャラの髪型や服装が変わり、脳みそが透けたり素敵な衣装を着られたりする。

ーを押すと高得点に。 に同時にEnter# 競うだけでなく解答時





#### ルパン三世 THE SHOOTING

GUN/GC/1~2人/NAOMI-GD/ワウ エンターテイメント/2001年12月/一

名作アニメ『ルパン三世』を題材にしたガンシューティング。マモーにさらわれた峰不二子の救出が目的。銭形 警部とのカーチェイス、粘着光線を使ったダイヤ強奪な

ど、ルールの異なるミニゲーム形式 で進行していく。1P側がルバン、 2P側が次元大介で性能は異なる。 がく的



上がっていくシステム。いくと倍率がどんどんどんどんでいる。

#### 斑鳩

SHT/BL+2B/1~2人/NAOMI-GD/トレジャー/2D01年 12月/一

白と黒の属性を使い分けていくシューティング。同じ属性の敵弾に当たっても死なずエネルギーとなる。エネルギーはボタン同時押しでホーミングレーザーとして解放できる。違う属性の敵に対しては攻撃力が2倍にアップ。





◆同じ属性の食なご様性する。続けて取ると倍になっていく。続けて取ると倍になっていく。トレジャーお得意の、バズルートスが入り、

まり知識

●ワンターボーイ<ボーナス>死神をゴールまで連れていく(5000点)。無敵中に死神に触れる。体力満タン近くでミルクボット(大)を取る(1万点)。後方から来た敵をブレイヤーの前方で倒すとマルイのカード出現(500点)。



## 過激な方向を目指した 5年間がもたらしたもの。



# 吉太昌男

#### Masao Yoshimoto

#### Profile

株式会社セガ、メカトロ研究開発部部長。1987年セガに入社、第4研究開発部生産技術課に配属される。『サンダーブレード』の筐体開発を皮切りに『R360』や『ギャラクシーフォース』、『スーパーモナコGP』など数多くの筐体開発に携わる。メカトロ研究開発部では筐体の開発だけでなく、『UFOキャッチャー』に代表されるプライズ機やメダルゲーム、『クラブカート』ではソフト開発も部署内で行っている。

## R

#### -360までの5年間は まさに夢のような時代

--- いつセガに入社されたんですか。また入社当時のセガの様子はどのような感じだったのですか。

吉本 87年入社です。15年目ですね。入社したころは『アウトラン』が発売されていて、『アフターバーナー』が 量産寸前のころです。体感ゲームがつぎからつぎへと出ていた時代で、このころの5年間って進歩というより、より過激な方向へ進んでいった時代だったと思います。『ハングオン』は電動ではなかったものの、ああいうスタイルのゲームの先駆けになったタイトルでしょうね。そのあと出てきたタイトルはプレイヤーに刺激を与えるために、横Gを再現してみたり、戦闘機を模してみたり、小口さん(ヒットメーカー代表取締役)のところでやった『ギャラクシーフォース』みたいに、とにかく横に回してみようって、とにかく動く軸を可能な限り増やしていった時期です。どんどんエスカレートしてましたね。

実際機械としてみれば90年のR-360も、85年当時にできなかったと言えばそうではないし。その5年間は途上の時期ですよね。それで究極まで行き着いて、360度回しちゃえってことになって。「それやったらつぎ何やるんだ? もう少し刻んだほうがいいんじゃないか」って話もあったんですけど(笑)。とにかく派手な方向に動いていった気がしますね。進化ではない。ハードみたいにゲームごとにどんどん新しいことができるようになるものって進化と言えると思いますけど、筐体に関しては、い

まなおかもしれないけど、そんなに革命的な 技術進化、このデバイスができたから、こう いう動きが可能になったというものはありま せん。時代にあわせて、ゲームにあわせて筐 体を作ってきた経緯の中での出来事ですね。

いまでこそ利益のとれるものを意識するようになってきたわけですけど、当時は裕さん (SEGA-AM2代表取締役) が作りたいもの、好きなものをあわせて筐体を作っていましたね (笑)。大人のキディライドってノリです。とにかくやりたいものをすぐ企画化して、勝手に実験的なプログラム組んだり、メカトロはメカトロで、どんなソフトが載るかわからないけど、とりあえず回しておこうかって(笑)。

R-360も当時オーストラリアでレーザーディスクの映像を見せるシミュレーターがあって、その筐体が回ってい

るらしいという話があって、すぐ見に行きましたよ。実際怪しげなものが回っていて、あんなんだったらうちでも作れるだろうってパクって作りました(笑)。パクったって言っても人を乗せて回すというコンセプトだけですけど。セガだったらあれよりすごいものを作れると確信して、いろいろ実験を重ねました。どんなソフトが載るかぜんぜん決まってなくて、『G-LOC』が結果的に載ったんだけど、それ以前は自衛隊のブルーインパルスの映像が出るようにしてました。画像に同調してとにかくクルクル回してましたね。そのあと『G-LOC』が出てきて、映像だけじゃない、インタラクティブなものにするのがセガの体感ゲームの特徴でもありましたし。同時期にタイトーさんがD-BOSSを出してましたけど、映像だけのライドものはセガらしくない、何らかの形でゲームに参加させるというのがセガの考えかたでした。

R-360ではセイフティー面に気を使いましたね。それこ そ人を乗せてグルグル回るので、安全面だけは完全にし ておかなければならなかったし。安全センサーが働くと 緊急停止して、特殊な工具を使わないと安全ベルトを外 せないようにしたんです。ケガをしたというクレームはな かったんですが、「すぐ緊急停止しちゃう」というのはけ っこうありました。おもしろかったのが、ある発表会で 午後4時になるとなぜかいつも止まるという話がありまし て、「なんでその時間に止まるんだろう? 朝から動かし ていると、モーターが加熱してそれぐらいで止まるよう になっちゃうのか?」っていろいろ調査したんですが、や っぱりその時間に限って止まるんですよ。で、ふと見上 げたら、その時間にちょうど西日がR-360に当たるんです ね。その陽の光でセンサーが動作して緊急停止しちゃう、 と(笑)。その時間帯にプラカードをかかげて西日をカッ トしたら、ちゃんと動くようになりました(笑)。

#### フト開発との一体化が 作り上げた大型筐体最盛期

-----80年代後半のメカトロ研は、何人くらいで筐体開発 を行っていたんですか。

吉本 当時、第四AM研究開発部にメカトロ研究開発1課とメカトロ研究開発2課とふたつありまして、1課はいままでどおりの筐体を作って、2課はそれまでにない斬新なものを作る部署という位置づけでした。2課は最初5人で、機械関係3人、電気関係でふたりと最低人数でやってました。夜な夜なわけのわからないものをこっそり作って

ました。やるだけやって上に企画内容は上 げなかったですよ、形になるまで。

裕さんとつぎはどんなのをやろうという 話になって、R-360のまえでも、こんな動 きができるようになったからもう一回『スペ ースハリアー』みたいなゲームを作らないか と話したり。ソフトと筐体でお互い実験し ていく中でピタッとあうものがあると作っていたという感 じでした。イメージが固まったら上に企画内容をあげて (笑)。かなり進んでいるのにね! 自分が乗って楽しい だろうと思うものを作ってた時代です。ソフトとも、お互 い小さな部署だったから、いまよりは距離が近かったし。 いま作っているゲームがまだまだこれからなのに、つぎ こんなのを作れないかって話になって。つぎからつぎへ といろんな提案がありましたね。機械屋としても、機械 屋だからこそ見える部分があって、このゲームではこの コンセプトで突き詰めていくというのが決まると、最終形 態が見えるんですよ。だから、今回はこれで我慢するけ どつぎはもうひとつ軸をつけて、さらに回るものをってい う話になってくるんですよ(笑)。そういう意味で、動き とかコンセプトとかで企画が詰まって、というのがなか った時代だと思います。いまみたいにゲームが町中に氾 濫してないし、ほかとかぶるネタがそんなになかった。 筐体とソフトとハードが一体化したものはセガしか作れ ないだろうと思ってましたし。作るものが全部新しくて、 どれから順番に作ろうかという時代でしたね。この5年間 は本当に夢のような時代でした。我を忘れてとりつかれ たように図面を引いて(笑)。いまみたいに安全面や利益 率とかあんまり考えずに作ってましたね。大型可動筐体 ってそれまでになくて、上の世代が設計をやっていなか ったのが、逆によかったのかもしれないですね。それは ダメだろうとか押さえ込まれることがなかったし、それを わかる人がいなかったからこそできたんでしょう。

――確かに、この時代は本当に大型筐体ゲームの最盛期 だったと思います。

**吉本** いま考えると当時は何の制限もなかったけど、それなりにバランスを取っていたのかな? モーター駆動の派手なゲームもあったけど、『サンダーブレード』は人力で動かしてましたし。海外では体感シリーズはあんまり売れてないんですよ。高いから。だから海外に向けて安く作ろうという話になって、当時へリものの映画が流行っていたからそれで何か作ることになりました。そこで『サンダーブレード』が企画されたんですよ。ただ、安く作らなくちゃいけなかったので、人力になりましたけど。

『アウトラン』も当時グレードを分けて5~6種類ありましたし。いちばん大きなデラックスから、本当に小さいアップライトまで。大きな店舗から小さな店舗までフォローしてました。最終的な筐体設計終了まで3年くらいかかっているんじゃないでしょうか。僕が入社した87年ころ

も小さな筐体を作ってましたもん。

――当時はコンシューマーハードもまだまだの時代でアーケードが優位だったからこそ、 売れ続けたんでしょうね。

**吉本** そうだと思います。当時はアーケード がコンシューマーを圧倒してましたね。「スペ ースハリアー」を出したショーのときに、ホ





ントかウソかわかりませんが、「これ、レーザーディスクで出してるんですか?」って聞かれたらしいですよ(笑)。見たことないものが動いていて、でも自分たちが考えるハードのスペックじゃあ実現できないものが目の前にあって。動いているのはおかしい、と思ったんでしょうね。



#### 型可動筐体からの変化 こだわりから見えた光明とは

吉本 R-360以降だと『ラッドモビール』とかカップル向けの『レールチェイス』とかですね。『レールチェイス』はふたり乗るんだからって両方からお金を取ろうとしていたんだよな。すごいケチなシステムをつけて、ふたり乗っていたらそれを感知して、200円入っていなかったら動かないようにしろとか言われて。それじゃあこの筐体の意味がないだろうということで量産まえにとっぱらって、感知システムの大量在庫を抱えちゃいましたよ(笑)。

『ラッドモビール』は、R-360を作り切れてないときに立ち上がった小口さんの企画で、本人クルマに乗らないし、モータースポーツが似合わない人なんだけどね。企画段階で、すごいバンクを駆け抜けていくゲームで最終的にループ状に回るんだと言い出して、回る仕掛けを考えましたね。R-360みたいに本当に回るんじゃなくて、遊園地のびっくりハウスみたいに、目の錯覚を利用して回る感覚になるものを研究してました。カプセル状の筐体を作って、視覚、聴覚や三半規管をだまして、あたかも回ってるかの感覚を再現する実験をしていました。でもびっくりハウスとは違って、モニターに意識が集中しているから、まわりで何が回っていてもけっきょくわからないんですよね。ダメじゃん(笑)ってあっさり終わりました。むちゃくちゃ実験してたんだけどねぇ。

ボツというといっぱいあって、『サンダーブレード』の筐 体デザインも完成直前で大きく変更しました。どうもかっこわるいという話になったんですよ。見た目にぜんぜん戦闘へリっぽくないと。当時中川さん(ワウ エンター

## 納得できなければ、 たとえ完成していても 作り直します。

テイメント代表取締役)がプログラムで、まだまだ時間 がかかるということだったので、一度できあがった筐体 を完全に没にして、一からデザインし直しましたね。軽 量化と戦闘へリとしての演出、それは戦闘へリの見おろ して攻撃するという感覚を出したくて、ディスプレイを思 いきり下げました。モニターは目の前にあるという常識 を打ち破りたかったというのもありました。真下にモニタ ーを置こうかって、いろいろな位置を実験しました。机 の下にモニターを置いて、いろんな高さに座ってみて、 どこまで見おろすのがありなのかと検証してました。こ れも当時上の人に、そんなところにモニターを置いたら 蹴られると言われちゃって。蹴られてもいいように強化 ガラスを入れて対応しましたよ。同じゲームをするにも、 前方にモニターがあるのと見おろす形でモニターがある のとでは、ぜんぜんゲーム性が違ってきますから。きつ かったけど、こだわっていきたいというのがありました。

『ハングオン』も最初は青い筐体で、これもボツになりましたね。目立たないって理由で。

---90年代中盤はどうだったんでしょうか?

吉本 『デイトナUSA』のころから画面の大型化が始まった時代です。50インチのプロジェクターをメガロ50で使いはじめて、あれはどちらかといえば対戦格闘ゲーム用でしたね。それを専用筐体で使用したのは『デイトナUSA』が初ですね。プロジェクターもいまの相場からすると倍くらいの値段で、とてつもなく高かったんですよ。でも『デイトナUSA』クラスのゲームなら使ってもいいんじゃないかということになったんですよね。

『デイトナUSA』のまえの『バーチャレーシング』でも36 インチのワイドモニターを使っていました。当時はワイド モニター、16:9ってどんなのだよって時代ですよね。と にかく新しいもの好きだった。

モニターにコストがかかるようになって、基板もそのころMODELシリーズでけっこう高くて、筐体屋としてどうしようかと。しんどかったですね、お金がかけられなくて。画面にお金をもう使っちゃっているから。だから、プレイヤーがいちばん触る部分、ハンドルに力を入れようと。『アウトラン』のころから縁石に乗り上げるとハンドルがぶれたりしていたし、最初に回転方向にリアクションつけたのが『バーチャレーシング』だったんで、これは絶対『デイトナUSA』に継承したかったんですよ。ハンドルに集中しようと。ハンドルだけは譲れなかったですね。そのころから、ゲームごとに、ここだけにポイントを絞ろうとい

う姿勢に変わったかもしれませんね。もう50インチは当たり前でしたし。いまさら小さな画面には戻れないし、ボードの性能が高くなっていって、それを多くの人間に見せるためには50インチが必須でしたから。

――筐体の演出も時代時代で進歩してきましたよね。

**吉本** 『バーチャレーシング』では横Gを体感させるのにコンプレッサーで空気を送ったりして。この横Gに関して言えば、いまだ作り切れてないんですよね。『アウトラン』ではクルマのロールを表現してたんだけど、もっとシートに押しつけられるという感覚を再現したくて新しく考えたものを導入しました。人間を押すのはなかなか大変なことなので、シートのほうから近づいていくようにして。大失敗でしたね(笑)。シートに押される感じがどうもへンで。最初は木の板を使っていたんですが、感覚的におかしかったので、ゴムを仕込んでそれを空気でふくらませるようにしたんです。そうなると、今度は空気を抜くのが難しくて。瞬時にゴムの中に入った空気をすべて抜かなければならないので、特殊なバルブを作ってどうにかそれを実現しました。

『デイトナUSA』は、ロケテスト段階ではシート部分が間に合わなくて、本物のクルマのシートを使ったんですが、それだけですごく雰囲気がよかった。体にビッタリとフィットして座り心地もすごくいい。こんなイスを実際にも採用したいと思いましたけど、こういう形だと乗り降りするのに時間がかかっちゃうので、インカムに影響すると当時上の人に言われて、簡略化されたデザインになりました。当時佐々木(セガ・ロッソ代表取締役)がまだナムコにいて、ロケテスト筐体のイスを見てセガはこんないいイス使うんだって、ずっと思っていたんだって。で、出てきたらガバガバのシートで「何ですかこれは!」って(笑)。試作機って大胆なことができるから作り手としては楽しいですね。量産機では、できないことはわかっているんですけど、実験的にいろいろやっています。

—— 同時期に出た『セガラリー』はほとんど『デイトナ USA』からの流用ですよね。

**吉本** 筐体を流用するのは誰でもうれしくないだろうけど、何か1発当てないと専用筐体を作らないってセガの暗黙の掟みたいなものがあって、佐々木も入ってきたばかりだったから、『セガラリー』は『デイトナUSA』の流用。それでも本当にそのままじゃなくて、ラリーというゲーム性を活かすために、石が跳ねて車体の下に当たる感じを出すためにボディソニックみたいなシステムを付け足してはいたんですよ。いまの筐体は2~3作を基本ベースで色を変えたり、ほかの機器をつけたりして、何年化後にフルモデルチェンジをするという形に変わってきましたね。なんか工業製品みたいな作りかたですね。大型筐体全盛のときはいきなりモデルチェンジでしたから(笑)。ゲーム内容もクルマだったり飛行機だったりで、マイナーチェンジのしようもなくて。その後のクルマゲームから変わって

きたのかな。『デイトナUSA』の筐体を利用して『デザートタンク』作ったり。あの筐体は便利でしたよ(笑)。

#### ィテールの再現を目指して そしてつぎなる進化を問う

――近年は動かすということに主眼を置くより、ディテールに疑った感じがありますよね。

**吉本** いままでR-360を代表に派手な動きのものを作ってきましたけど、難しかったのは、じつは『ゲットバス』とかのシステム的に新しいものだったのかもしれないですね。こういう風に作ればこう動く、こう回るとかはっきりしているものは簡単ですよね。でも『ゲットバス』みたいにどうすれば魚の動きを再現できるか、機械で表現するのは難しいですよ。感覚的なものはとくにですね。

特殊なインターフェイスというと、アナログインターフェイスも、たとえば『ダイナマイトベースボール』のころは、アナログでやりたいとワウから要望があって、民生品でそういうものがあったんですけど、サイズ的に使えなかったりして。そうすると一から全部起こさなくちゃいけない。いまは汎用品があるからいいけど、当時は大変でしたね。ここにもセガの特徴があって、ソフトが欲しがるもの、やりたいと思うものが世の中にないときは作る、ゼロから作る文化がありますよね。ハードもそうだし、ソフトももちろんです。ゼロから作るということは、自由度は無限大だけど作る方法論も無限大にあって、どれがいちばん

いいのかわからないんですよ。何度も試行錯誤を重ねてそれを見つけだしていく努力が必要とされます。その点裕さんはこだわってやってましたね。筐体開発も『サンダーブレード』の開発例を出すまでもなく、納得す



るまで、たとえできあがっていたとしても作り直しますから。たとえそれが一からでも、です。

僕は将来的に作っていきたいのは、昔はよかったですねって言われる大型筐体時代に立ち返ったもの。自分が好きなものを形にするというのを忘れないでいきたい。まだまだネタはあるし、技術も上がっているし、いまだったらこうできるというのもある。まったく次元の違ったものができると思うんです。もう世代も10年変わってますし、もう一回やってもいいと思いますよ。

ハンドルなど直接手に触れる部分を大事にしたいというのはありますけど、大仕掛けのものもやりたいです。次世代のドギモを抜くような機械を作りたいです。これだけの歴史がある中でノウハウもあるし、発想も持ってます。個人的には絶叫マシーンの「落ちる」って感じをぜひとも実現してみたいですね(笑)。(2001年10月10日収録)

Interview



## ハードだけに偏らず つねにソフトと向き合う。



## 矢木 博

#### Hicoshi\_Yagi

#### Profile

株式会社セガ、ハード研究開発部部長。1983年セガに入社、第二研究開発部に配属。現セガ代表取締役社長佐藤秀樹氏が設計したシステム I を改良、システム II を世に送り出す。またアーケード用のボードだけでなく、携帯用ゲーム機ゲームギアの開発も担当。ハード研究開発部では、基板の設計はもちろんネットワークの構築やメダルゲームのシステム設計など、ゲームに関わるあらゆるシステム構築を担当している。

## 2

#### ステム化より優先された 大型筐体用ハードとは?

ビデオゲーム創世記のハードはどんなものだったんでしょうか?

**矢木** あの当時のハードはみんなTTL (Transistor Transistor Logic:トランジスタのみで構成したロジックIC.)です。そのころはCPUは使わないハードが主流だったんですよ。一回作ったらゲームを変えられないものです。そういう一品もののハードが主流でした。

『ペンゴ』のころのスプライトはメモリーがシングルラインしかなくて、水平ブランクの期間にキャラクターを描いてて、それを有効画面に表示したりした時代です。現セガ社長の佐藤が2ラインバッファー方式のスプライト・カスタムICを設計しました。それがSYSTEM I (別名ジャッカーボード)ですね。僕が1983年にセガに入社してシステムを改良しSYSTEM II を開発いたしました。

―― それ以前は、それぞれがカスタム基板というかそれ 専用のボードだったんですね。

矢木 汎用ボード化して、なるべく使い回せるようにしたのがシステムボードです。SYSTEM II からSYSTEM16、SYSTEM18、24とありましたよね。そして32になっていきました。システムボードは、汎用ボードとしてやるということで、コストを考えて、旧JAMMA(ゲーム基板と筐体とをつなげるコネクタ部分の規格。現在のJVS規格に対して、古い規格を旧JAMMAと呼ぶ)にもきっちり対応させようと設計しました。

でも可動筐体だとどうしても制御しなくちゃいけない要素が多いから、旧JAMMAじゃできない。ボートが足りないということで大型筐体専用ボードとして、アウトランボードからXボード(別名アフターバーナーボード)、Yボードに進化していきました。X、Yに関してはそのゲーム専用の基板と考えて作っていたんですけど、開発のほうがいろいろ使ってくれて、大型筐体ゲームの汎用ボードとして当時は定着しましたね。こちらとしても、コストよりは性能を目指した基板として作りました。けっこう裕さん(SEGA-AM2代表取締役)のオーダーメイドした部分が反映された基板だといえますね。回転機能が欲しいと言われてその機能を入れたりして。

それ以外にも問題があって、アウトランボードがコピーされちゃったんですよ、海外で。あのときは自分が書いた図面と同じものがリザースエンジニアされて現地にあ

るのを見ました。ショックでしたね。どう対処できるか と考えて、短期間に一気に数種類のカスタムICを開発し たら、全部のICを同時にコピーできないだろう。彼らが コピーできなくなったらそのカスタムICで製品を作ってい けば、コピー対策になるわけですし。ついてくるあいだ は捻りハチマキでカスタムICの開発に没頭しましたね。 この当時、同時に掛け算機、わり算機、比較機の3つIC を開発しましたよ。汎用品を使ったら、けっきょくその ICをコピーボードで使われてしまうだけですから、全部社 内でカスタムICの開発を行いました。

それをYボードにも載せました。コピー業者は比較機と 乗除算機ができないということがわかったので、それを コピー対策のために使いまわしました。裕さんが2Dから 3Dに移行していた時期で、2Dボードで3Dを擬似表現す るため、3D演算用のチップを希望していたということも あります。それらの理由で我々もXボードを開発したとい う経緯もあります。2Dボードを使用し擬似3D表現を行う ため、描画はスプライトでやっていても、実際の距離計 算、奥行き計算は3Dで演算していて、最終的に3Dシス テムならレンダリングするものを、ズーミングをかけサイ ズを変えたスプライトで置いていくだけで、基本的な演 算部分はポリゴンの基板と変わりません。

--- MODEL1というポリゴン基板が出てくるまえから内 部的には3Dの計算をしていたんですね。

矢木 そうですね。奥行きのあるもの、たとえば『アフ ターバーナー」ならロケットが前方に向かって飛んでいき ますよね。あのへんは演算機をフルに使って、3D演算を やっていたんでしょうね。そういうことができる基板で したし。かつコピープロテクションにもなった(笑)。

#### リゴン時代。バージョンアップは 時代を映した影といえる

そのあとは3Dボードが登場するわけですね。

矢木 そうですね。SYSTEM MULTI32とほぼ同時期に やっていたのがMODEL1です。MODEL1では18万ポリゴ ン/秒ですよ。フラットシェーディング(ポリゴン面を単色 で処理) でですね。いまは1千万とか1億ポリゴンもある時 代で、それから比べると、本当におもちゃみたいなもの ですけど。モデル1に関しては独自で開発しました。

MODEL2ではGE社(買収によりマーチン・マリエッタ社 と社名変更)と協力し開発しました。3D演算部分は MODEL1でもう載っていて、つぎはどうしてもテクスチ ャー(ポリゴン面にグラフィックを貼る機能)を貼りたかっ た。テクスチャーに関しては彼らのほうが進んでいたの で、セガはジオメトリー (空間に置かれた立体を実際の画 面に描き出すための演算処理と光の演算) の部分を中心 に、GE社はテクスチャーの部分を担当する共同開発にな りました。MODEL1のCPUがV60に対して、MODEL2 では960に変え、それ以外のDSP(Digital Signal Processor: 演算性能が高く、演算処理を専門に高速に 行うために開発されたデバイス) はほとんどMODEL1と 変わらないものが載っています。描画性能的には MODEL2も18万ポリゴン/砂で、テクスチャーが貼れるだ けでほとんど変わっていません。それ以後MODEL2はバ ージョンアップを重ねてオリジナル、A-CRX、B-CRX、C-CRXと進化していきました。Aでは、ほとんど変わって いないんですけど、オリジナルはI/Oボートやサウンドボ ードが別基板だったんですよ。別基板にコストがかかる ということで、それを統合したのがAになります。オリジ ナルMODEL2とA-CRXとではほとんど性能的な差はあり ませんね。

BとCではどんな変更がなされたんですか?

矢木 Aまでは、ジオメトリー演算のためにDSPを4個使 っていたんですよ。それを強力なDSPにし、ひとつにし たのがBです。この当時Aはすごく高コストだったんです よ、いま言ったらぞっとするくらい(笑)。このままいっ たらハードが普及しないだろうということで、これを半 値にしようと。コストダウンのためのバージョンアップで すね。DSPにかかるコストが高かったので、安くて4倍の パフォーマンスのあるアナログデバイス社のシャーク DSPを捜し交渉しました。DSPをひとつ、CPUのコ・プ 口(co-processor:浮動小数点演算装置)として使ってい たので、コ・プロの性能も一気に4倍に上がったんです。 だからパフォーマンスがBになって上がりました。コスト ダウンのためだったけど、24万ポリゴンぐらい出るよう になりました。

で、もうひと息発展させたのがCというボードです。 これはBで使ったDSPでは期待したほどスピードが出なか った。やっぱり4つあったものをひとつにしたためにコス トは下がったけど、満足いくものにはできなかったんで すよ。そんなおりに富士通さんから新しい次世代のDSP が出たので取り替えたのがCになります。これで30万ポリ ゴンくらい出るようになりましたね。

- MODEL2のコストを下げつつ、 最強になったころにはMODEL3が 出てくるわけですね。

矢木 MODEL3はMODEL2のバー ジョンアップと同時に開発を進めて ましたね。MODEL3もステップ1.0 から1.5、2.0へと進化しました。最 初のMODEL3ステップ1.0では思っ たより性能が出なくて、またバグも ありました。1.5でバグ取りをして、 2.0でCPUクロックを100MHzから 166MHzにアップさせました。さらにダブルレンダリング にして、パフォーマンスを一気に上げたんですよ。

MODEL3はジオメトリー能力が100万ポリゴンぴったり あったんですよ。極端な話、独立ポリゴンでも100万出る



し、リンクドボリゴンでも100万きっちり出ます。よく負荷の軽い条件にして何万ボリゴン出るとうたわれますけど、MODEL3ではどんな条件でも100万出たんですよ。でもレンダリング能力がちょっと足りなくて、もう少しパワーが欲しいと思って、ステップ2.0を設計しました。そのときにようやくバランスの取れた本当にいいハードになったんですけど、値段が高くなってしまった(学)。

--- X ボードからMODEL3までってすごくハードの進化がありましたよね。 これは……。

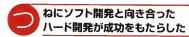
**矢木** 時代ですよね。ドンドン行く時代だったんですよ。 MODEL3のあとも我々としては開発の手を緩めないで「消 防士』「プラネットハリアーズ」や「バーチャロンフォース」 などで使ったカスタム基板SEGAHIKARU(以下HIKARU) を開発しました。コストと性能を考えてですね。カスタム 基板HIKARUはライティング演算を、いままでの基板がグー ローシェーディング(滑らかな曲面表現を可能にする)だっ たのを、4光源に対してフォンシェーディング(グーローに比 べてハイライト部分の表現が飛躍的に向上する)にして、 ハイライトだとかスペキュラー(照り返し)とか光の部分 を徹底的に強化してみようということで開発しました。光 源処理に強くて、半透明にも強いハードになりました。『プ ラネットハリアーズ』では半透明の処理が如実に出てると思 います。MODEL3がコストが高かったので、それを抑えよ うとして開発したのが、このカスタム基板ヒカルです。 NAOMIよりハイエンドを狙ったものです。

一カスタム基板HIKARUがあったものの、NAOMIがNA OMI2になって、ハイエンドはNAOMI2になったんでしょうか。 矢木 そうですね。NAOMIはMAX200万ポリゴンを出せるハードで、NAOMI2では1000万ポリゴン出せるようになりましたからね。NAOMIではCPUのパフォーマンスを削りながらジオメトリー演算をやっていたので、ゲームのほうでCPUパワーを使うとジオメトリー演算が下がるんですよ。でもNAOMI2ではレンダリングのICをふたつと専用ICを積むことで、トランスフォーメーションとライティング、環境マッピングの演算をハードで行えるようにしたんですよ。でも最大の特徴はというと、NAOMIの

> ROMボード、DIMMボードなどが全部NAOMI2に 刺さることですよ。 NAOMI1のものが全部 NAOMI2で使用できる。 上位互換しているのがい

ちばんの特徴です。

いまNAOMIネットワークというのをやっているんですけど、そのひとつがVF.NETですね。それでNAOMIにも互換性があるGD-ROMキットにネットワーク専用のボードを増設することで、世の中に20万枚以上あるNAOMIシリーズで一大ネットワークを構築することができるんですよ。



ひとつのハードを開発するのにどれくらいの期間がかかるものなのでしょうか?

矢木 だいたい1年から3年くらいです。長いものは長いですよ。ベースに何もないと時間がかかりますね。たとえばNAOMIは時間がかかりましたね。これはドリームキャストがあってICを持ってきたんですけど、それでも時間はかかりましたね。NAOMI1から2は、ベースがあったので早かったですね。それでも開発環境をちゃんと整えてお客さんのもとに届けようとなると、最低1年はかかりますよ。なかでもMODEL1は時間がすごくかかりましたよ。最初に出した『バーチャレーシング』では通常のモニターのほかに16:9のモニターにも出したいということになって。でも2Dでは不可能だったことが、リアルタイプ演算だからこそそういう対応が簡単にできました。それでも最初の3Dだったもので、なかなかノウハウがなくけっこう苦しみました。

ハードの開発は絶えず行われているんですよね。

矢木 たとえばMODEL2をバージョンアップさせてそれで時間を埋めつつ、MODEL3の開発をしていました。そういう表と裏の面がありますね。狙いを違うチームが絶えず動いています。何チームあるか、何人いるかは、何をやっているのかばれちゃうので秘密ですが(笑)。

マーコンシューマーのほうはやられていないんですか。 矢木 コンシューマーのハードはCSハード研があって、そこがやっていました。NAOMIのICはCSが中心で開発していましたね。なんでかというと、CSはやはりコストが非常に重要ですから。そのへんはCSに任せて、我々はアーケード用の基板としてそのICをどう料理しようかという考えでした。もちろん協力関係は絶えずありましたけど。

NAOMI2はハード研主体でやりました。ネットワークもやりましたし、DIMM+GD-ROMキットの開発もこちら主導ですべてですね。

---NAOMIもそうですけど、昔からコンシューマーハード



時代に取り残されないように ハード作りはつねに バランスを取ってきました。 の互換基板がアーケードにもありましたよね。

矢木 サターンのときのST-Vがその代表だと思いますけ ど、とにかくアーケードに比べるとパフォーマンスがぜん ぜん足りなくて、NAOMIでようやく使えるようになった という印象です。いまはPS2が6600万ポリゴン、Xboxが 1億2500万ポリゴン、ゲームキューブが1200万ポリゴン毎 秒くらい。実際にちゃんとポリゴンが出ているのを見てみ たいですね。僕が言ってるのは実際のゲームで使用できる リーズナブルな数値ですよ。というのはソフトがゲーム開 発を行うときに、実際の能力からかけ離れたピーク性能 だけのハードを開発しても、ソフトが混乱するだけです。 たとえば6600万ポリゴンでも、それを使ってゲームのシ ナリオを組んで実際開発してみてもそんなには出ないで しょう。そんなものを作ったら我々はソフトに怒られち ゃいますよ。だったら実際、本当に確実なハード能力の 数字をソフトと話しながら決めていくと。ソフトが使い たい数字、そのソフトを作るためにどれくらいの能力が 必要だといった数字を出してもらって、それにあわせて 我々がその数字を目標にハードを開発していくわけです。

たとえばプレイステーションのときだって最初100万ポリゴンを売りにしていたんですよ。その当時さんざん怒られました。MODEL3と変わらないじゃないかって。でも実際は10数万ポリゴンだったでしょう。テクスチャーを貼らないとか、条件を絞ってでの数値じゃ意味がないんですよ。だから我々は実使用の負荷をかけてもこれだけは出ますよと。実使用で、MODEL3なら100万とかですよね。
――最初にハードありき、じゃないんですね。

矢木 ソフトから隔離されて我々がハードを開発して、本当にソフトに対していいものが作れるかというと、なかなか作れません。やっぱりソフトからも情報をもらって、いっしょに開発することによって、問題が出てきてもいっしょになって解決して商品にしていこうと。そういうことを考えないでハードだけで走ってしまうと、ソフトが使おうと思ってもぜんぜん使えないハードになりかねません。かといってソフトからの要求に全部答えても、あれも欲しい、この機能を入れようという風にエスカレートするだけですよね。そのときにマーケットをちゃんと考えて、受け入れられる値段を考えて商品として開発しなければ、時代に取り残されたものができてしまう。だからそういうバランスは絶えず考えて開発しています。



#### ンシューマーではできない アーケードならではを目指して

—— ハード研の仕事というのは、やはりアーケード用の基 板を開発するのがおもな業務なんですか。

矢木 基板となると違うんですよ。システム設計なんですよ。いろいろなシステムの全体を設計するのが我々の仕事です。基板が目立つでしょうけど、たとえばネットワークの構築や、新しいグラフィックのテクノロジーもそう

ですし、メダルゲームのシステム設計もしているんです よ。とくにボードだけでないです。

ハード研として設立されたのは、第五研究開発部のころです。もとは二研というメカトロ研の一部だったんですよ。一研がソフト開発で二研がメカトロで。その一部にシステム研究開発課があって、いまの佐藤社長が課長だった時代ですね。それから第五研究開発部に分かれて、ハード研として独立しました。それからAMハードウェア

研究開発部とCSハードウェア研究開発部に分かれていきました。ドリームキャストをやめてから、ふたつを統合してハードウェア研究開発部になっています。もとは我々のところでメガドライブも開発しましたし、ゲームギアも開発したしマスターシステムもうちでやっていましたよ。AMハードとCSハ



ードが分かれた時期はサターンを開発していたころですね。 ――時代時代でセガはハイエンドとローエンドの基板を同 時に提供していた感があるんですが、最近は1枚ですね。 矢木 一時期はSYSTEM32で2Dを、3Dのハイエンドとし てMODEL1を、そしてメガドライブ互換基板と3種類くらい あった時代もありましたね。MODEL2のころはB-CRXくら いになるとボードの原価が下がってきて、わざわざローエ ンドなものを作る必要性がなくなってきた。でもコンシュ -マーとの性能差はこの時代はまだあってST-Vと MODEL2という2本化した時代ですね。そのころからコン シューマーの性能がアップしてきて最終的にそういう状況 が淘汰された。いまさら2Dのものはいらないし、コンシュ -マーから離れてアーケード独特のものをやるかといえ ば、十分な性能を持っているわけです。でもこれからはそ こも考えていかないといけないでしょう。コンシューマー に追いつかれて、このままやってて、ゲームセンターの活 性化ができるのか。ゲームセンターを差別化しようと言い ながらも似たようなハードを使って、どんどん淘汰されて いる。ソフトから言えばアーケードとコンシューマーで二度 おいしいのかもしれないけど、本当の意味では差別化で はなく一本化ですよね。アーケードを活性化させてコンシ ューマーと差別化しようと言いつつ、開発効率を上げよう というちょっとぐちゃぐちゃした状況というのがいまなのか もしれないです。今後はやはりセガからも本当の意味で のアーケードのもの、アーケードじゃないと味わえないも のが出てくると思います。いまやってるネットワークとか、 そういうところで差別化をどんどんやっていかないといけ ないでしょう。いまはちょうど過渡期だとは思います。

かといって留まったらそこで終わりですので、つねに 開発は続いていますし、差別化を図れるテクノロジーをテ クノロジーで終わらせずに、ちゃんとお客さんの目に見え る形で、実感できるものをどんどん出していきますよ。

(2001年10月9日収録)



## セガ・アトラクションのすべて

大型筐体はアーケードで進化の頂点に達した。90年代前半、大型筐体は 形を変えアミューズメントテーマパークでアトラクションとして開花する。

1991年、R-360が開発・稼働され、可動タイプの大型 筐体は究極の形を見た。しかし、筐体の大型化はそこに 留まらなかった。なぜなら1990年代初頭のセガは、ゲームセンターと遊園地の中間的な存在である、アミューズ メントテーマパーク事業を推進し、その目玉となる施設の 開発を必要としたからだ。全国各地にセガワールドを展 開、横浜ジョイボリスに続き1996年7月にはお台場に東 京ジョイポリスが開園された。そこでさまざまな超大型筐 体=アトラクションが開発され稼働することになる。ここ では、そんな一般のゲームセンターには到底設置できな いほどの大きさを誇るアトラクションの数々を紹介しよう。



が中心となりアトラクションを開発する。スがお台場に開園。セガ未来研究開発部←1996年7月12日、東京ジョイポリ

#### AS-1

最大8名搭乗できる大型ライドアトラクション。映像と連動し前後合計最大30度、左右合計最大34度、上下38センチの垂直移動が可能。作動にはセガの筐体としては初めて油圧が採用され、筐体を4本の軸でコントロールしている。セガの、"ゲームはすべてインタラクティブなものにする"という思想に基づき、搭乗席にはボタンがふたつ設けられているのが特徴的。搭載される専用ゲーム『スクランブルトレーニング』は、スペースシップを操縦し、離陸、戦闘の訓練を行い、得点のいちばん高い人が最後の着陸を担当するという構成。通常版とマイケル・ジャクソンが登場する2バージョンが用意されている。このタイプとして、ヘッドマウントディスプレイを装着してプレイする3D体感シューティングアトラクション、VR-1も開発された。

### サイバードーム

サイバードームとは筐体システムの名称のこと。300イン チのプロジェクター画面と台座に据えられたガンコントロ ーラー、前後に可動するシートを持ち、最大8人でのプレ イが可能。専用ゲームとして、宇宙船フォートレス号に迫り 来る侵略軍団グロスチンを撃破する「スペース ハード」が



稼働する。ゲーム オーバーはない が、プレイ時間は 3分となっている。

◆密閉された空間と 大型スピーカー、画 面下部のウーハーが 相まって、迫力のサ ウンドが楽しめる。



#### SUPER CIRCUIT スーパーサーキット

CCDカメラが内蔵されたラジコンカーをプレイヤーが遠隔地から操作し、ジオラマ内を走らせるドライブゲーム。プレイヤーは『アウトラン』と同タイプの可動筐体に乗り込み、ラジコンカーから送られてくる映像を見ながら操作する。88年の横浜博や夢工場に出展され、89年、ジョイスクエア・イン・ハママツに一部改良を施し設置された。





★●筐体は『アウトラン』のものが、ほぼそのまま流用されている。 設置スペースの問題からか、全国3ヵ所にしか設置されなかった。

#### POWER SLED パワースレッド

ボブスレーを題材としたアトラクション。ふたつのブレーキレバーを前後に動かすことでマシンをコントロールし、全長6キロにおよぶコースを200キロ以上で駆け下りる。ふたりプレイ専用で、両者の操作がかみ合わないとスピンしてしまうなどゲーム性も高い。画面は100インチのプロジェクターを採用。左右傾斜角は最大55度となっている。



ニュアル操作が選択可能。オートマと最高速が速いフ◆操作に調整が加わるセミ

### CCD CART

CCDカメラが前部に搭載されたカートに乗り込み、CCDカメラから映し出される映像だけを頼りに、画面上に合成される赤いドットを取りあう大型ドットイートアトラクション。カート内部が外界から完全に遮断されており、非現実感を演出。8台までの対戦が可能で、全国のセガワールド

ほか、東京の後楽 園ゆうえんちにも 設置されていた。 1プレイ500円。

→約19×13メートル の専用フロア内を、 全長2メートルのカ ートで駆け回る。カ ート重量は330キロ。



#### SEGA Touring Car Championship Special セガ・ツーリングカーチャンピオンシップスペシャル

ゲーム内容は「セガ・ツーリングカーチャンビオンシップ」 (138ページ参照)と変わらないが、ライドに実車を採用。 ゲームに登場するメルセデス・ベンツ・Cクラス、アルファ ロメオ155、トヨタ・スープラの実車(可動)に乗り込み プレイ。乗車定員は最大ふたり。また、実車を使用するア

トラクションとし ては『セガラリー スペシャルステー ジ」も存在する。

→画面はライド側に 固定されているの で、可動の際は横G に違和感がなく、リ アルに体感できる。



#### THE LOST WORLD SPECIAL ロストワールドスペシャル

1997年にアーケードに登場した『ロストワールド ジュラシックパーク II』(141ページ参照)をアトラクション化。ふたり乗りのライド型ガンシューティングゲームにする際、単純に筐体を大型化しただけではなく、一部ストーリーを変えたり、銃のリロードをなくすなど、アトラクションとして楽しめるようにゲーム内容がカスタマイズされている。





◆ 本テーマパーク用の巨大なバージョンと、大規模なアミューズ メントセンター用のコンバクトなバージョンの2種類が存在する。

#### CYBER TROOPERS VIRTUAL ON SPECIAL 雷脳戦機バーチャロンスペシャル

『電脳戦機/(ーチャロン オラトリオ・タングラム(Ver5.2)』 (145ページ参照) をベースにしたライド型アトラクション。 ほぼ密閉された筐体はひとりプレイ専用となっている。 画面上のバーチャロイドの動きに合わせて前後左右に大きく可動するのが特徴。 アトラクション化の際、 アーケード版の

スタッフの監修に より、ライドの挙 動、振動などの調 整が行われている。

→R-360を彷彿させる円形の筐体を採用。1プレイは300円。通信による対戦も可能となっている。



#### BIKEATHLON バイクアスロン

アップタウンのあるコースをふたりでタイミングを合わせてペダルを漕いで進む自転車型ライドアトラクション。ライド筐体はエアー駆動により可動を制御している。ゲーム内容は、地中海に浮かぶ小島の頂上から波止場まで、ふたり乗りのマウンテンバイクで駆け下りるダウンセルレース。走行

中、突然犬が横切ったり、橋から落ちるといったハプニング性がある。

→最大4台までの通信対戦が可能。体力 よりもチームワーク が重要視されるゲームシステムを採用。





## セガ・ブローシャーのすべて

ふだん、なかなかプレイヤーが見ることのできないブローシャー。ここでは、そんな貴重なブローシャーの数々を年代別に見ていくことにしよう。

ブローシャーという言葉を聞いたことがあるだろうか。ブローシャーとは販売促進用のチラシを意味し、新しいゲームや筐体が販売される際、ゲームセンターの経営者や卸業者に配布される印刷物のことである。おもに大きな展示会(アミューズメントマシンショーやAOUエキスポなど)で、業者やマスコミ向けに配られているだけで、プレイヤーが直接手にすることはほとんどないだろう。

なぜならアーケードはコンシューマーと違い、直接の 顧客が業者であるオペレーターや卸業者なので、プレイヤーに対してパブリシティを展開してもその意味をなさないからだ。そこで、ここではあまり目に触れることがない数々の貴重なセガ・ブローシャーを紹介しよう。



#### 3タイプ存在するセガ・ブローシャー

#### チラシタイプ

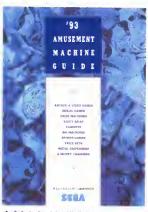
一般的にブローシャーといえばこの チラシタイプを指し、ほとんどがA4 用紙大の1枚の紙で配布されている。 内容は、表面にゲームタイトルとメ インビジュアルなどが添えられ、裏 面にはゲームに関する詳細な内容が 記されている。ビッグタイトルの場 合はA3を折り込んで冊子にしたり、 変形の紙を使用する場合もある。ま た、ゲームだけでなく筐体やハード のブローシャーも作られている。



↑ブローシャーと言えばこのタイプが一般的。(資料提供:角銅寿文氏)

#### カタログタイプ

アミューズメントマシンショーといった大きな展示会の際には、セガの商品構成が一目で分かる統合カタログが配布される。大型筐体ゲームや一般的なビデオゲームはもちろんのこと、メダルゲームやUFOキャッチャーを代表とするブライズマシン、汎用筐体やそれにともなうイス、エアホッケーなどのスポーツタイプのゲーム、果てはキディライドまでと、その内容構成は多岐にわたる。



◆全14ページで構成される93年のア ミューズメントマシン総合カタログ。

#### 小冊子タイプ

セガのブローシャーの中でも、一般のプレイヤーが目にすることが多いのが、この小冊子タイプだろう。一般的なブローシャーとは違い、攻略情報であったり、大会やハイスコアランキングを告知するブローシャーがゲームセンターに配布される場合もある。そのような情報をブレイヤーに提示することで、ゲームを盛り上げるという点で、ある意味業者に対するフォローの対策とも言える。



◆ **↓** 『バーチャファイター 4』ではVF.NE Tの内容、使用方法に関する小冊子を配布。



## **70'S** ~1970年代~

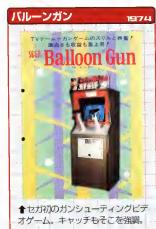
70年代のブローシャーは、そのほとんどが、表面にカラーで筐体写真が配置され、裏面にはモノクロでゲームの遊びかたが詳細に記されている。この構成は「79年の「ヘッドオンPart II」でも変わっていない。バラエティーに富んだブローシャーは80年代以降からが全盛となる。



↑セガ初のビデオゲームのブローシャー。(資料提供・石黒薫一氏)



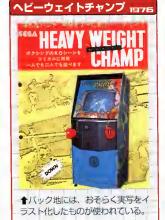


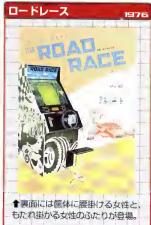










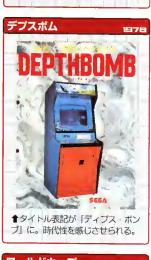


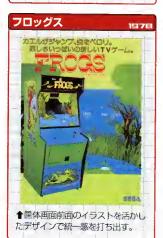


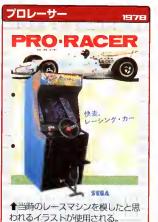


























のイラストがバックに配されている。







↑渦巻く銀河が背景に。3種類のゲームが遊べることを強調している。

## 80°S ~1980年代~

80年代に入ると、ブローシャーはよりカラフルに、そして多様化していく。80年代前半にはモデルの外国人女性が表紙を飾ることが多いのが特徴。またメーカー間の競争が激化したせいか、両面カラーは当然、小冊子タイプや大型のブローシャーが数多く登場することとなる。



↑画面、筐体中心と、まだ70年代のブローシャー色が残されている。



↑ 迫真の3-D効果で演出するためが、独特の画面写真がメインに。





★筺体、画面と基本構成は変わらないが、女性が前面に登場している。

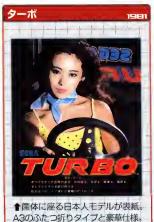


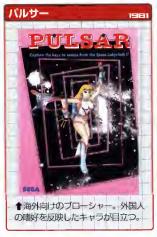








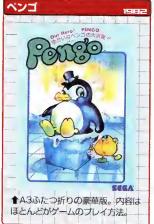






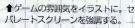








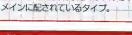




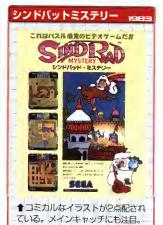






















と若干古い印象のイラストが中心。









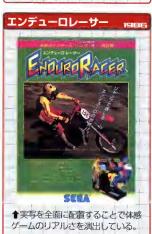


















↑当時のSDI計画をモチーフにイラ スト化。(資料提供:角調方文氏)

**★**ハイスコア・チャレンジキャンペ ンチラシ、資料提供、汽輌馬支払

## エイリアンシンドローム 1987



★当時流行したホラー調のイラスト がメインに配置されている。



ブレイヤー用チラシ



ルと銘打たれているものの、 表紙合わせて16ペ 初心者用テクニックとしてミサイル攻 上級者用デクニックとして空 (資料提供) 角銅寿文氏 内容は簡単なゲー 攻略マ サンダーブレード



★女性の足が強調されたメインビジ ュアルを全面に打ち出した構成。

#### ギャラクシーフォース















◆B2サイズを折り畳んでB5サイズにして配布された。中面にはゲーム画面をコミック調に配し、ストーリーとゲーム内容 を紹介。筐体の可動範囲も強調されている。折り込みをすべて広げると、裏面が1枚絵のポスターになるという凝った作り。



★システム24であることが大きく 謳われる。最新筐体エアロシティも。

# テトリス

SEGA II BIT 200-00182 AT THE REAL PROPERTY AND ADDRESS OF THE PERSON ADDRESS OF THE PERSON AND ADDRESS OF THE PERSON ADDRESS ★ヒットの予見がなかったからかル 一ル解説のみのシンブルな構成。



◆名前が製品と違い「センターコー ト」に。非常に珍しい例といえる。



**↑**このほかシットダウンタイプのチ ラシも。(資料提供:石黒憲一氏)

## ダイナマイトダックス



↑キャライラストのみと、この時代 にしては古めかしいデザイン。



★ゲーム画面よりイラストを優先。 イメージを先行した例といえる。







## ~1990年代~

90年代に入るとブローシャー は一気にデザイン的に洗練され た印象がある。とくに90年代 後半は、表面にメインビジュア ルを大きく据えゲームのイメー ジをアピール。裏面に細かな操 作方法、売りであるシステムを わかりやすく解説するという形 式が取られるようになった。





でより新しい印象のデザインに

#### マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー 1999に



↑当然と言うべきかマイケル・ジャ クソンがメインに配置されている。

#### ラッドモビール



1991

↑実写を使うことで迫力を演出して いる。イラストはアメコミ調。

#### クイズ宿題を忘れました! 1991



↑画面のみとシンプル。ゲーム性に 合わせたキャッチコピーが光る。

#### スパイダーマン



↑アメコミそのままのイラストを使 用する。表面には写真はなし。



の斬新さをアピールしている。

#### アラビアンファイト

↑ゲーム中のアニメ調ビジュアルが メインに配置されている。















#### ム以外のセガ

セガが取り扱う商品の幅は広い。ビ デオゲームはもちろん、メダル、 ライズ、汎用筐体など多岐に渡る。 本章ではビデオゲームのブローシャ -をメインに掲載したわけだが、こ こではビデオゲーム以外のブローシ -、とくに60~70年代の貴重な ものを紹介しよう。ジュークボック ス、スロットマシーン、フリッパー エレメカといずれもビデオゲーム以 前のセガを語る上で欠かせないもの を集めてみた。とくに初期国産フリ ッパーのブローシャーは本当に貴重 なものばかり。それぞれのハイセン スなデザインに注目してほしい。

#### ジュークボックス



## スロットマシ ◆国産初のジュークボックス。



リカ向けに配布(資料提供 ◆スロットマシーンのブローシャー。 石黒憲 E,

#### フリッパー

もすべて国産機。 →国産初のフリッバー。 (資料提供 ほか8点のブロ ・全点:石黒憲 K





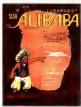


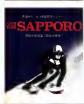






貴重なブローシャー。 ◆世界的に大ヒットとなった『ペリスコープ』 (資料提供:石黒憲一氏) 0











数多くリリースされていた。77年のエレメカがこれ。 ◆ビデオゲーム発売後もこうした大型のエレメカか



#### おわりに

セガは本当に多くの作品をリリースし、さまざまなことにチャレンジしてきたメーカーである。ハード技術はつねに最先端を走ってきたし、ソフトもさまざまなジャンルを制作している。ゲームセンターやジョイポリスといったアミューズメント施設の展開もある。

それらの情報をまとめるために、 非常に多くの資料とデータを要した。 古いゲーム雑誌はその時々の雰囲気 を伝えてくれたし、業界紙は貴重な 情報を与えてくれる。それでもすべ てを伝えることはなかなか難しい。 古い基板を発掘してプレイすることは、それなりに意味のあることだが、それは当時リアルタイムでプレイすることとは違う。高い技術も時代がたてば古くなるもので、その時代感覚が反映されなければ伝える意味がない。

なにより、実際にゲームセンターでお金を入れて遊ぶことは、ただプレイするのとはまったく違う感覚をプレイヤーに与える。それはアーケードゲームが好きな人なら誰もが感じる、独特な感覚であろう。

ビデオゲームの歴史とは、そんな

#### あのとき感じたリアルな興奮を 残していかなければならない。



時代感覚、人それぞれのプレイ感覚 を含めて語られるべきなのではない かと思っている。そこまで包括する と、過去を残していこうという試み は困難な作業となる。

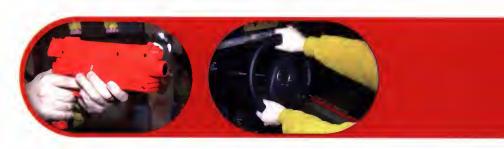
未来はあやふやなものであるが、過去については決まったことのように思われている。しかし過去は、そんなに確かな、不変なものだろうか。あれほどリアルな熱狂を感じさせてくれた体感ゲームも、いま振り返るとその記憶と感覚は曖昧になっている。いざ調べ始めてみると、その資料の少なさに愕然とした。数多くの

タイトルが復元不可能なほどに廃棄 されており、この企画があと数年早 ければ……と思ったことも一度や二 度ではない。

自分で大切に思っている過去の記 憶の数々。

それはやはり、残す努力をしなければ、消えていってしまうのかもしれない。その記憶のすべてを残すことは不可能だが、少しでもその思いを共有できるなら、その試みはむだではないと思う。

この本が、みなさんの記憶を呼び 覚ます手助けになれば幸いである。



### INDEX >>

数字	
005	44
4Dウォーリアーズ	79
<b>5</b>	,,,
アーモアアタック・・・・	43
アウトトリガー・・・・・	
アウトラン	
	32,123
アクションファイター・	85
アフテロイド・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	40
アストロブラフター	
アストロフラッシュ …	82
	47
アップングウン	48
アッポー	50
	88
アフターバーナー П	33, 89
アラビアンファイト…	37,120
アリババと40人の次時	45
アルベガフ	49
	ロストスターズ 85
	97
	175
	127
大のおさんぽ	173
∠1/7 ·······	
インディ500	
イングマ500	
ヴァンパイアナイト ····	39, 171
ウイングウォー	
	39,142
フィンフ	
ウェーブランナーGP ·	173
ウォータ <b>ー</b> マッチ ······	50
ウォーボール・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	83
ウォーリーをさがせ!・	120
ウォーロード	42
ウォンテッドGフ	45
エアトリックス	43,171
エアラインパイロッツ・	162
エアレスキュー	120
	-ズ 44、166
エイリアン3・ザ・ガン	, 124
エイリアンシンドロー/	<b>44,</b> 87
エイリアンストーム …	45,99
エイリアンフロント…	174
エースアタッカー	
A.B.コップ	101
エキサイトリーグ	92
エクイテス	50
エジホン探偵事務所 …	133
SDI	46,87
	42
F1エキゾーストノート	
F1スーパー ラップ …	124

F355チャレンジ	163
F355チャレンジ2	171
M.V.P	98
エリミネイター	46
L.A.マシンガンズ	147
エンゼルキッズ	91
エンデューロレーサー	83
	46
オーシャンハンター	146
オーライル・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	100
オパオパ	88
מי או	
カーツンガン ······	33
カーニバル······ 40	
カーハント	40
カウンターラン	91
// // // // // // // // // // // // //	166
大生デャフネル ····································	136
ガルディア ······	84
カルテット・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	82
カルテット2	82
カロリー君vsモグラニアン	84
ガンブレードN.Y	136
ギガス	85
ギガス MK-Ⅱ ······	85
キャスリング	36
ギャラクシーウォー	35
ギャラクシーフォース	92
ギャラクシーフォース Ⅱ	92
救急車 ····· 47、	164
クイズ ああっ 女神さまっ ~闘う翼とともに~…	168
クイズ ゴースト ハンター	128
クイズ宿題を忘れました	101
クイズめくるめくストーリー	123
クイズ廊下に立ってなさい	103
クールライダーズ 50、	131
クラウンズゴルフ	50
クラウンズゴルフ・インハワイ	79
CRACKIN'DJ 48.	169
CRACKIN'DJ Part2 ·····	172
クラックダウン ······ 50	, 95
/	33
クラッチヒッター ····································	101
クラブカート ·······	172
グランドクロス ····································	129
クレイジータクシー ······· 76、	
ゲイングランド ······· 76	102
ゲット <b>バス</b> 777、	
ブットハス ····································	3 U T 4 D
ゴールギッグ	30
コールアファックス 8〕 ゴールギンマックス・ザーデーキャ	121
ゴールデンアックス・ザ・デュエル ····································	131
コールナンアックス ナスアターの復讐	
コズミックウォー	35
コズミックスマッシュ	171
コットン ····· 78、 コマンド ·····	101
コマンド	48

#### 五十音順

コモーション	スーパロコモーティブ	46
コラムス 78、98	ズーム909	46
コラムス'97 80、140	スカイターゲット	89,134
コラムス II 100	スカッドレース	139
コンバットホーク 88	スカッドレース プラス	
コンフィデンシャルミッション 82、170	スキーチャンプ	144
ごんべえのあいむそ~り~ 83、76	スクランブルスピリッツ	93
<u>ਰ</u>	スコードロン	32
ザクソン ······ 45	スターウォーズ	127
ザ・Jリーグ1994 ···· 128	スターウォーズ・トリロジー	・アーケード ····· 146
ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド 16	スター・ウォーズ: レーサー	
ザ・闘牛	スタージャッカー	
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 83、14(	スタートレック	
ザ·ハウス・オブ・ザ・デッド2 ····· 146	スターブレイザー	
サブロック3D 45	スターホーク	38
サムライ 40	スタジアムクロス	120
サンダーフォース AC 100	スタックコラムス	127
サンダーブレード 90	スティールタロンズ	103
サンダンス	ストライクファイター	102
サンドアール	スパークリングコーナー …	
サンバDEアミーゴ 85、16	スパイカーズバトル	91, 173
サンバDEアミーゴ Ver.2000 17	スパイクアウト	
三輪サンちゃん 86、5	スパイクアウト ファイナルコ	<u>-</u> ディション 162
シークレットベース	スパイダーマン	
シーソージャンプ	スペースアタック	37, 93
GPライダー 10	スペースオデッセイ	43,94
GPワールド 5	スペースシップ	35
G-LOC9	スペースタクティクス	42
ジグ・ザグ・ブロック ····· 3	スペーストレック	41
紫炎龍	スペースハリアー	79
忍 50,9	スペースファイター	
ジャイアントグラム全日本プロレス2 16	スペースフューリー	43
ジャイアントグラム2000 全日本プロレス3~栄光の勇者達~ 87、16	スペースポジション	
シャカっとタンバリン! 87、17	スポーツジャム	94,170
シャカっとタンバリン!超PowerUpチュッ! 17	スポーツフィッシング	128
シャカっとタンバリン! もっとノリノリ新曲追加!! … 17	スポーツフィッシング2 …	133
シャドーダンサー 50、9	スラッシュアウト	95, 168
ジャンプバグ 4	スラップシューター	81
ジャンボ!サファリ 16	スリーウェイ・ブロック …	37
ジャンボ尾崎のスーパーマスターズ 9	スワット	49
<b>獣王記</b> 9	ずんずん教の野望	128
シューティングゾーン	青春スキャンダル	
シューティングゾーン2 8	セガ ウォータースキー …	142
シューティングマスター 7	セガスキー スーパーG	95, 139
ジュラシックパーク ····· 12	セガ・ストライクファイター	
消防士 ブレイブファイヤーファイターズ 16	セガツーリングカーチャンヒ	
シンドバットミステリー	セガテトリス	97,165
スーパーザクソン 4	セガネットマーク	
スーパースティングレイ	セガマリンフィッシング …	
スーパーハングオン	セガラリー チャンピオンシ	ップ 98、131
スーパーブレイクオープン3	セガラリー2	99,144
スーパーボウル・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	センカン・ヤマト	
スーパーメジャーリーグ 17	全日本プロレス フィーチャ	Jングバーチャ 143
スーパーメジャーリーグ 99 16	ソニック・ザ・ファイタース	ζ100,136
スーパーモナコGP	ソニック・ザ・ヘッジホック	<b>1</b> 124
スーパーリーグ	ソニックブーム	90

### NDEX >>

		162	テディボーイブルース ······ 77、124
<u>た</u>			テトリス ······ 94、125
4 5 - S		41	デプスボム 34
ダークエッシ		123	デンジャーゾーン
ダートナビルス・		14 /	電脳戦機バーチャロン 135
ダービーオーナースクン	ブ ······	165	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム… 126、145
グービーオーナースクコ	ブ2	1/4	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラムVer.5.4 · · · · · 163
ターレン	ブ2000		電脳戦機パーチャロンオラトリオ・タングラム M.S.B.S. Ver5.66・・・・・ 168
ターピン		44	電脳戦機バーチャロン フォース 175
ターボアウトニン	0	44	トイファイター・・・・・・・・・・・164
対戦ないトマール サミ		102	東京バス案内 ······ 169
タイトルファイト	/ッす!!	100	登龍門
			ドキドキペンギンランド 80
グイナマイト刊車		94	時の戦士・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
ダイナマイト刑事		116	トップスケーター
ダイナマイトベーフボー	-ル	136	トップランナー
ダイナマイトベーフボー	-ル'97 ······	140	ドラゴンボールZ V.R.V.S 127
グイナマイトベーフボ <b>ー</b>	-ル'98 ······98'	147	トランキライザーガン
ダイナマイトベースボー	-N'99 ·····	165	トリプルアタック
ダイナミックCC	7,700	102	トレーサー
ノイノミックU.U. ダイナミックゴルフ		173	t
タイトスキャナー		86	ナスカーアーケード
タイムトラベラー		102	忍者プリンセス 76
タタコット		134	ノックアウトパンチ ······ 44
~~~~ タックスキャン ·········		46	
ァック・デ・ウノ <del>ー</del> L・・	101,	164	バーチャNBA129、167
ィッ・・・・・ゥノー!?		167	バーチャコップ ······ 129 バーチャコップ2 ····· 133
タッパ <del>ー</del>		49	バーチャストライカー ······ 133、132
ァン・・・ タフターフ ······	***************************************	95	バーチャストライカー2130、132
		37	バーチャストライカー2 バージョン2000····· 135、164
ダンクショット		86	バーチャストライカー2 バージョン98····· 133、145
タントアール			バーチャストライカー2 バージョン99····· 133、145
ダンプ松本		83	バーチャストライカー3
チックタッククイズ		34	バーチャファイター ····································
チャンピオンプロレス …		76	バーチャファイター2 ······ 130、139
チャンピオンベースボー	ル	47	バーチャファイター2.1 ······ 133、141
チャンピオンボクシング		51	バーチャファイター 3
チョップリフター		77	バーチャファイター3tb ······ 142、143
ツインコースT.T. ·······		33	バーチャファイター4 174
つりぼり大会		146	バーチャファイターキッズ 136、138
DJボーイ		97	バーチャファイターリミックス 132, 144
D.D.クルー ······		102	バーチャレーシング
ディープスキャン		41	ハードダンク 3on3 ····· 127
ティップタップ		47	バーニングライバル
デイトナUSA	120,	126	パーフェクトビリヤード 86
デイトナUSA2 ······	122,	144	ハーレーダビッドソン&LAライダーズ 143
デイトナUSA2パワーエ	ディション	147	ばくばくアニマル
テイルガンナー		39	バスケットボール
ティンバー		51	パッシングショット 92
テーブル・ベ <del>ー</del> スボール		31	<b>花組対戦コラムス ······</b> 142
テーブルホッケー		30	バルーンガン
	123,		パルサー
			バレット
			バレットマーク
アスクリムゾン オック	ス	169	バレットマークⅡ

#### 五十音順

パワースマッシュ	166	マイケルジャクソン
パワースマッシュ2	175	マジカル頭脳パワー
パワードリフト 93、	144	マジカルトロッコア
ハングオン · · · · · 78、	145	マルちゃんdeグー!!!
ハングオンJr.·····	80	マンクスT.T. ········
バンクパニック	51	マンT.T
ビーチスパイカーズ	173	ミサイルコマンド…
ピタゴラスの謎	86	ミスターバイキング
ピットフォールⅡ 76、	146	ミニホッケー
ビハインド・エネミーラインズ	143	メジャーリーグ
ファイアーワン	42	モーターレイド
ファイティングバイパーズ 134、	147	モナコGP
ファイティングバイパーズ2 145、	162	モンキーボール
ファイナルアーチ	133	モンスターバッシュ
ファンキーヘッドボクサーズ	135	P
ファンタジーゾーン	81	ヤマト
ファンタジーゾーン 🛚	86	UFO戦士 ようこちゃ
フォートレス	37	5
フューチャースパイ	50	ライオットシティ ‥
<b>ぶよぶよ</b>	122	ライン・オブ・ファ
パよぶよSUN	139	La キーボードュ ··
ぶよぶよDA ····································	166	ラストイニング
ぷよぷよ通	129	ラストサバイバー …
フラッシュギャル・・・・・・ 78、	164	ラストブロンクス/§
フラッシュポイント	97	ラッドモビール
プラネットハリアーズ	170	   ラッドラリ <b>ー</b> ·······
750 <del></del>	83	ラフレーサー
フリーキック	90	ラフレシア ·········
フリッキー		ランページ
ブルファイター	166	リパルス
ブレイクオープン	36	琉球
ブロクシード	98	リングアウト4×4
フロッガ <b>ー</b>	43	ルナランダー
ブロックギャル	87	ルパン三世 THE SI
フロッグス	36	ル・マン24
プロモナコGP	40	レイディアントシル
プロレーサー	35	レーザーゴースト…
ベイルート・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	97	レーシングヒーロー
ヘッドオン	38	レールチェイス
ヘッドオン Part II ·······	38	レールチェイス2 …
ヘビーウェイトチャンプ(1976年版)	32	レグルス
ヘビーウェイトチャンプ(1970年版)	90	レッスルウォー
ヘビーメタル ····································		ロードレース
ペブルビーチ ザ・グレートショット	136	
ペンゴ	45	ロストワールドジ
ボーダーライン	44	ロックンバーク
ホッケーTV	30	ロボレス2001
ホットロッド		<b>b</b>
ホットロット	91	ワールドカップ
ホッパーロボ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	48	ワイルドウッド
ポトポト	127	ワイルドライダーズ
ボナンザブラザーズ 99%		ワンダーボーイ
ホロシアム・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	122	ワンダーボーイ モン
ポントロン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	30	ワンダーボーイ 🏻 🖥
ポントロンⅡ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	30	
ボンバー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	33	

マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー	99
マジカル頭脳パワー	139
マジカルトロッコアドベンチャー	147
	143
マンクスT.T 134、	168
マンT.T	32
ミサイルコマンド	42
ミスターバイキング	169
ミニホッケー	30
メジャーリーグ	80
モーターレイド······· 142、	
モナコGP	39
	172
モンスターバッシュ	46
や	10
ヤマト・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	48
1150%bt F3.2+"/	91
UFO戦士 ようこちゃん	91
5	100
ライオットシティ	103
ライン・オブ・ファイヤー	97
La キーボードュ	175
ラストイニング	31
ラストサバイバー	95
	172
ラッドモビール	101
ラッドラリ <del>ー</del>	102
ラフレーサー	98
ラフレシア	80
ランページ	85
リパルス	77
琉球	100
リングアウト4×4	163
ルナランダー	39
ルパン三世 THE SHOOTING ····································	175
	173
レイディアントシルバーガン	145
レーザーゴースト	100
レーシングヒーロー	99
レールチェイス	103
レールチェイス2	132
レグルス	48
レッスルウォー	95
ロードレース	31
ロストワールド ジュラシックパーク	141
ロックンバーク	32
ロボレス2001	82
	02
<b></b>	34
ワイルドウッド	34
ワイルドワット	172
ワイルトライタース82、   ワンダーボーイ82、	175
ソノダーホー1 82、	89
ワンダーボーイ モンスターランド	
ワンダーボーイⅢ モンスターレア	93

## NDEX>>

アクション	
005	44
アクションファイター	
アストロフラッシュ…	
アップンダウン	
アラビアンファイト…	120
アリババと40人の盗賊	45
アルベガス	
アレックスキッドザ・	
E-SWAT	
イレース	31
ウォーロード	
ウォンテッドG7	45
エイリアンシンドローム	44,87
エイリアンストーム	45,99
A.B.コップ	101
エンゼルキッズ	91
オパオパ・・・・・・	
カーハント	
カウンターラン	
カルテット	
カルテット2	82
カロリー君vsモグラニフ	
キャスリング	
	36 50, 95
クラッシュコース	
グレイシータグシー	76, 162
ゴールキック	
	81,96
コールデン アックス デ	スアダ <b>ーの復讐</b> 120
	78, 34
コンバットホーク	
	~ 83,76
ザ・タイピング・オブ・	<b>ザ・デッド 167</b>
ザ・闘牛	51
サムライ	40
サンダンス	
三輪サンちゃん	51,86
忍	50,90
	50,97
· ジャンプバグ······	
- 、 · · · ジャンボ!サファリ ·····	167
獣王記	
シンドバットミステリー	
スーパロコモーティブ・	46
スパイクアウト	91,146
スパイクアウト ファイナ	
スパインテラド ファイフ スパイダーマン	
スハイターマン	102 95, 168
スプッシュアント	32, 108
青春スキャンダル	
ソニック・ザ・ヘッジホ	:ッグ 44
ゾンビリベンジ	
ターピン	162
ダイナマイトダックス・	
ダイナマイト刑事	137
ダイナマイト刑事2	146
タイムトラベラー	
タタコット	

タッパー		49
タフターフ		95
DJボーイ		97
D.D.クルー		102
ティップタップ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		
		47
ティンバー		51
テーブルホッケー		3 (
テディボーイブルース		
ドキドキペンギンランド		80
時の戦士		88
トランキライザーガン	11,	127
忍者プリンセス		76
バンクパニック		51
ピットフォール [[		146
フラッシュギャル・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		
フリッキー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		
フロッガー		43
フロッグス		
		36
ベイルート・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		97
ヘッドオン		3.8
ヘッドオン Part II		38
ペンゴ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		45
ホッケーTV		30
ホッパーロボ・・・・・・		48
ボナンザブラザーズ	9,	168
ポントロン		30
ポントロン II		30
マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー …		99
マジカルトロッコアドベンチャー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		147
ミニホッケー		30
モンキーボール・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	• •	
		172
モンスターバッシュ		46
UFO戦士 ようこちゃん		91
ライオットシティ		103
La キーボードュ		175
ラストサバイバー		95
ランページ		85
リングアウト4×4		163
ルナランダー		39
ワンダーボーイ	32,	175
ワンダーボーイ モンスターランド		93
ワンダーボーイ皿 モンスターレア		93
シューティング		93
4Dウォーリアーズ		7.0
		79
アステロイド·············		40
アストロブラスター	••	43
アストロンベルト		47
アフタ <b>ー</b> バーナー		88
アフターバーナー 🛚	33	, 89
斑鳩		175
スペースインビンコ		39
ウイングウォー		128
エアレスキュー		120
エクイテス・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		50
SDI	45	
Nサブ······	-= 0	42
エリミネイター	• •	
エリスイイグー		46
カーニバル	40	47

ガルディア	レイディアントシルバーガン 145
ギャラクシーフォース 92	アクションシューティング
ギャラクシーフォース ▮ 92	アーモアアタック 43
コットン	アウトトリガー 164
コマンド 78、48	エイリアンフロント 174
<b>ザクソン</b>	オーライル・・・・・・・・・・・100
サブロック3D 45	ゲイングランド······ 76、93
サンダーフォース AC 100	スーパースティングレイ 81
サンダーブレード 90	ターグ
シークレットベース35	デザートタンク····· 128
G-LOC	デザートブレイカー・・・・・・・・・・ 122
紫炎龍	電脳戦機バーチャロン 135
スーパーザクソン 48	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム 126、145
ズーム909 46	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラムVer.5.4 · · · · 163
スカイターゲット 89、134	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム M.S.B.S. Ver5.66 · · · · 168
スクランブルスピリッツ 93	電脳戦機バーチャロン フォース 175
スコードロン32	パルサー 42
スターウォーズ 127	バレット
スターウォーズ・トリロジー・アーケード 146	ヘビーメタル 77、167
スタージャッカー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	ボーダーライン
スタートレック 46	ミスターバイキング 49、169
スターブレイザー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	ドライブ
スターホーク	アウトラン 31、84
スティールタロンズ 103	アウトランナーズ 32、123
ストライクファイター····· 102	インディ500 37、133
スペースアタック 37、93	ウェーブランナー 138
スペースオデッセイ 43、94	ウェーブランナーGP 173
スペースシップ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	エイティーンホイーラーズ 44、166
スペースタクティクス 42	F1エキゾーストノート 103
スペーストレック 41	<b>F1スーパー</b> ラップ 124
スペースハリアー 79	エンデューロレーサー 83
スペースファイター 36	救急車
スペースフューリー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	クールライダーズ 50、131
スワット	<b>クラブカート・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・</b>
ずんずん教の野望 128	GPライダー
セガ・ストライクファイター 96、170	GPワールド 51
セガネットマーク 132	スーパーハングオン
センカン・ヤマト 36	スーパーモナコGP 96
ソニックブーム 90	スカッドレース・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
タックスキャン 46	スカッドレース プラス 90、141
<b>チョップリフター 77</b>	スター・ウォーズ:レーサーアーケード 169
ディープスキャン 41	スタジアムクロス・・・・・・・・・・・120
テイルガンナー39	スパークリングコーナー
デプスボム34	スペースポジション 83
デンジャーゾーン 88	セガツーリングカーチャンピオンシップ 97、138
トリプルアタック38	セガラリー チャンピオンシップ 98、131
ファイアーワン42	セガラリー2 99、144
ファンタジーゾーン 81	ダートデビルズ······ 147
ファンタジーゾーンⅡ 86	ターボ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
フォートレス	ターボアウトラン······ 95、102
フューチャースパイ	ツインコースT.T 33
プラネットハリアーズ 170	デイトナUSA
フラワー 83	デイトナUSA2122、144
ボンバー 33	デイトナUSA2パワーエディション 147
ミサイルコマンド・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	トップランナー
ヤマト 48	ナスカー アーケード128、169
ラフレシア・・・・・・・80	バーチャレーシング 121
11パルス 77	

#### NDEX >

パワードリフト 93、144	スーパーリーグ 90
ハングオン 78、145	ダイナマイトベースボール 136
ハングオンJr 80	ダイナマイトベースボール'97 140
プロモナコGP 40	ダイナマイトベースボール'98 ····· 147
プロレーサー35	ダイナマイトベースボール'99 165
ホットロッド 91	チャンピオンベースボール 47
マンクスT.T134、168	テーブル・ベースボール 31
マンT.T 32	ファイナルアーチ 133
モーターレイド 142、169	メジャーリーグ 80
モナコGP 39	ラストイニング31
ラッドモビール······ 101	サッカー
ラッドラリ <del>ー</del>	ザ・Jリーグ1994 ····· 128
ラフレ <del>ー</del> サー	バーチャストライカー130、132
ル・マン24 142、173	バーチャストライカー2 131、141
レーシングヒーロー 99	バーチャストライカー2 バージョン2000 135、164
ロードレース	バーチャストライカー2 バージョン98 133、145
ワイルドライダーズ 172	バーチャストライカー2 バージョン99 134、147
ガンシューティング	バーチャストライカー3 136、172
ヴァンパイアナイト 39、171	ワールドカップ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
エイリアン3・ザ・ガン	ゴルフ ***
L.A.マシンガンズ	クラウンズゴルフ・・・・・・・50
オーシャンハンター・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	クラウンズゴルフ・インハワイ 79
カーツンガン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	ジャンボ尾崎のスーパーマスターズ 96
ガンブレードN.Y	ダイナミックC.C
ギャラクシーウォー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	ダイナミックゴルフ····· 173
コズミックウォー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	ペブルビーチ ザ・グレートゴルフ ····· 136
コンフィデンシャルミッション 82、170	プロレス
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 83、140	アッポー 50
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2 ····· 146	ジャイアントグラム2000 全日本プロレス3~栄光の勇者達~・・・・・ 87、169
シューティングゾーン 89	ジャイアントグラム全日本プロレス2 163
シューティングゾーン2 89	全日本プロレス フィーチャリングバーチャ 143
シューティングマスター······· 78	ダンプ松本
ジュラシックパーク······ 126	チャンピオンプロレス ······ 76
消防士 ブレイブファイヤーファイターズ 163	
ダックシュート	レッスルウォー・・・・・・ 95 ロボレス <b>2001・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・</b>
デスクリムゾン オックス 169	<b>ボカシング</b>
トレーサー 32	<b>ボクシング</b>
バーチャコップ······ 129	
バーチャコップ2 ······ 133	チャンピオンボクシング 51   ファンキーヘッドボクサーズ 135
バルーンガン	
181 1 - (	
181 1 - ( 85	ヘビーウェイトチャンプ(1987年版) 90
バレットマーク』 ······ 31 ビハインド・エネミーラインズ ····· 143	<b>フィッシング</b> 4ms
ライン・オブ・ファイヤ <del>ー</del> ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
ルパン三世 THE SHOOTING 175	スポーツフィッシング······ 128
レーザーゴースト······· 100	スポーツフィッシング2
	セガマリンフィッシング
レールチェイス ······ 103 レールチェイス2 ····· 132	つりぼり大会
ロストワールド ジュラシックパーク 141	アイスホッケー
	スラップシューター・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
ロックンバーク ·········· 32	ブルファイター・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
ワイルドウッド	スキー **・**********************************
スポーツ	スキーチャンプ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
野球 *** *** *** *** *** *** *** *** *** *	セガスキー スーパーG 95、139
エキサイトリーグ 92	スケートボード
M.V.P. 98	エアトリックス・・・・・・・・・・・ 171
クラッチヒッター・・・・・・ 101	トップスケーター 126、141
スーパーメジャーリーグ 173	テニス・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
スーパ <del>ー</del> メジャーリーグ'99 ······ 164	パッシングショット 92

パワースマッシュ 166	クイズ ゴースト ハンター ····· 128
パワースマッシュ2 175	クイズ宿題を忘れました 101
バスケットボール	クイズ めくるめくストーリー 123
ダンクショット	クイズ廊下に立ってなさい 103
バーチャNBA129、167	チックタッククイズ
ハードダンク 3on3 ····· 127	花組対戦コラムス 142
バスケットボール・・・・・・・・・・・・・・・・・・38	マジカル頭脳パワー
その他	シミュレーション
ウインターヒート	犬のおさんぽ 173
ウォーターマッチ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	エアラインパイロッツ 162
ウォーボール・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	F355チャレンジ 163
エースアタッカー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	F355チャレンジ2 171
コズミックスマッシュ 171	ダービーオーナーズクラブ····· 165
スーパーボウル・・・・・・・・・・・33	ダービーオーナーズクラブ2 ····· 174
スポーツジャム 94、170	ダービーオーナーズクラブ2000····· 168
セガ ウォータースキー ····· 142	東京バス案内 169
デカスリート123、137	ブロック崩し
ノックアウトパンチ	シーソージャンプ
ビーチスパイカーズ 173	<b>ジグ・ザグ・ブロック</b> 35
<b>沙</b> 里特别	スリーウェイ・ブロック
ゴールデンアックス・ザ・デュエル 131	フリーキック90
スパイカーズバトル・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	ブレイクオープン
ソニック・ザ・ファイターズ 100、136	アップセットブロック······ 38
ダークエッジ······ 123	ギガス······ 85
トイファイター・・・・・・ 164	ギガス MK-II 85
ドラゴンボールZ V.R.V.S ······ 127	
バーチャファイター	スーパーブレイクオープン 37
	ダブルブロック······ 37
バーチャファイター2	ピタゴラスの謎86
バーチャファイター2.1 ······ 133、141	ブロックギャル・・・・・・・・・・87
バーチャファイター3 138、141	リズムアクション
バーチャファイター3tb ····· 142、143	CRACKIN'DJ 48, 169
バーチャファイター3tb ······ 142、143 バーチャファイター4 ····· 174	CRACKIN'DJ
バーチャファイター3tb	CRACKIN'DJ       48、169         CRACKIN'DJ Part2       172         サンバDEアミーゴ       85、166
バーチャファイター3tb	CRACKIN'DJ
バーチャファイター3tb	CRACKIN'DJ       48、169         CRACKIN'DJ Part2       172         サンバDEアミーゴ       85、166
バーチャファイター3tb	CRACKIN'DJ
バーチャファイター3tb	CRACKIN'DJ
バーチャファイター3tb	CRACKIN'DJ
バーチャファイター3tb	CRACKIN'DJ 48、169 CRACKIN'DJ Part2 172 サンバDEアミーゴ 85、166 サンバDEアミーゴ Ver.2000 170 シャカっとタンバリン! 87、170 シャカっとタンバリン! 超PowerUpチュッ! 175 シャカっとタンバリン! もっとノリノリ新曲追加!! 172
バーチャファイター3tb	CRACKIN'DJ 48、169 CRACKIN'DJ Part2 172 サンバDEアミーゴ 85、166 サンバDEアミーゴ Ver.2000 170 シャカっとタンバリン! 87、170 シャカっとタンバリン! 超PowerUpチュッ! 175 シャカっとタンバリン! もっとノリノリ新曲追加!! 172 ハラエティー イチタントアール 127
バーチャファイター3tb	CRACKIN'DJ 48、169 CRACKIN'DJ Part2 172 サンバDEアミーゴ 85、166 サンバDEアミーゴ Ver.2000 170 シャカっとタンバリン! 87、170 シャカっとタンバリン! 超PowerUpチュッ! 175 シャカっとタンバリン! もっとノリノリ新曲追加!! 172 ハラエティー イチタントアール 127 ウォーリーを探せ 120
バーチャファイター3tb	CRACKIN'DJ 48、169 CRACKIN'DJ Part2 172 サンバDEアミーゴ 85、166 サンバDEアミーゴ Ver.2000 170 シャカっとタンバリン! 87、170 シャカっとタンバリン! 超PowerUpチュッ! 175 シャカっとタンバリン! もっとノリノリ新曲追加!! 172 ハラエティー 127 ウォーリーを探せ 120 エジホン探偵事務所 133
バーチャファイター3tb	CRACKIN'DJ 48、169 CRACKIN'DJ Part2 172 サンバDEアミーゴ 85、166 サンバDEアミーゴ Ver.2000 170 シャカっとタンバリン! 87、170 シャカっとタンバリン! 超PowerUpチュッ! 175 シャカっとタンバリン! もっとノリノリ新曲追加!! 172 ハラエティー 127 ウォーリーを探せ 120 エジホン探偵事務所 133 火星チャンネル 166
バーチャファイター3tb	CRACKIN'DJ 48、169 CRACKIN'DJ Part2 172 サンバDEアミーゴ 85、166 サンバDEアミーゴ Ver.2000 170 シャカっとタンバリン! 87、170 シャカっとタンバリン! 超PowerUpチュッ! 175 シャカっとタンバリン! もっとノリノリ新曲追加!! 172 ハラエティー 127 ウォーリーを探せ 120 エジホン探偵事務所 133 火星チャンネル 166 サンドアール 134
バーチャファイター3tb 142、143 バーチャファイター4 174 バーチャファイター4 136、138 バーチャファイターキッズ 136、138 バーチャファイターリミックス 132、144 バーニングライバル 124 ファイティングバイバーズ 134、147 ファイティングバイバーズ2 145、162 ホロシアム 122 ラストブロンクス/東京番外地 137、172 バズル 78、98 コラムス 197 80、140 コラムス II 100 スタックコラムス 127	CRACKIN'DJ
バーチャファイター3tb 142、143 バーチャファイター4 174 バーチャファイター4 136、138 バーチャファイターキッズ 136、138 バーチャファイターリミックス 132、144 バーニングライバル 124 ファイティングバイバーズ 134、147 ファイティングバイバーズ 145、162 ホロシアム 122 ラストブロンクス/東京番外地 137、172 バズル 17ラムス 78、98 コラムス 197 80、140 コラムス I 100 スタックコラムス 127 セガテトリス 97、165	CRACKIN'DJ
バーチャファイター3tb 142、143 バーチャファイター4 174 バーチャファイター4 136、138 バーチャファイターキッズ 136、138 バーチャファイターリミックス 132、144 バーニングライバル 124 ファイティングバイパーズ 134、147 ファイティングバイパーズ 145、162 ホロシアム 122 ラストブロンクス/東京番外地 137、172 バズル コラムス 78、98 コラムス 78、98 コラムス 100 スタックコラムス 127 セガテトリス 97、165 テトリス 94、125	CRACKIN'DJ 48、169 CRACKIN'DJ Part2 172 サンバDEアミーゴ 85、166 サンバDEアミーゴ Ver.2000 170 シャカっとタンバリン! 87、170 シャカっとタンバリン! 超PowerUpチュッ! 175 シャカっとタンバリン! もっとノリノリ新曲追加! 172 ハラエティー イチダントアール 127 ウォーリーを探せ 120 エジホン探偵事務所 133 火星チャンネル 166 サンドアール 134 対戦タントアール サシッす!! 144 タッチ・デ・ウノー! 101、164 タッチ・デ・ウノー!2 172
バーチャファイター3tb 142、143 バーチャファイター4 174 バーチャファイターキッズ 136、138 バーチャファイターキッズ 132、144 バーチャファイターリミックス 132、144 バーニングライバル 124 ファイティングバイパーズ 134、147 ファイティングバイパーズ2 145、162 ホロシアム 122 ラストブロンクス/東京番外地 137、172 バズル コラムス 78、98 コラムス 97 80、140 コラムス I 27 カラムス I 27 セガテトリス 97、165 テトリス 94、125 登龍門 131	CRACKIN'DJ 48、169 CRACKIN'DJ Part2 172 サンバDEアミーゴ 85、166 サンバDEアミーゴ Ver.2000 170 シャカっとタンバリン! 87、170 シャカっとタンバリン! 超PowerUpチュッ! 175 シャカっとタンバリン! もっとノリノリ新曲追加!! 172 ハラエディー イチタントアール 127 ウォーリーを探せ 120 エジホン探偵事務所 133 火星チャンネル 166 サンドアール サシッす!! 144 タッチ・デ・ウノー! 101、164 タッチ・デ・ウノー!2 167 タントアール 124
バーチャファイター3tb 142、143 バーチャファイター4 174 バーチャファイター4 136、138 バーチャファイターキッズ 136、138 バーチャファイターリミックス 132、144 バーニングライバル 124 ファイティングバイパーズ 134、147 ファイティングバイパーズ2 145、162 ホロシアム 122 ラストブロンクス/東京番外地 137、172 バズル コラムス 78、98 コラムス 97 80、140 コラムス I 100 スタックコラムス 127 セガテトリス 97、165 テトリス 94、125 登龍門 131 ばくばくアニマル 132	CRACKIN'DJ 48、169 CRACKIN'DJ Part2 172 サンバDEアミーゴ 85、166 サンバDEアミーゴ Ver.2000 170 シャカっとタンバリン! 87、170 シャカっとタンバリン! 超PowerUpチュッ! 175 シャカっとタンバリン! もっとノリノリ新曲追加!! 172 スラエディー イチタントアール 127 ウォーリーを探せ 120 エジホン探偵事務所 133 火星チャンネル 166 サンドアール サシッす!! 144 タッチ・デ・ウノー! 101、164 タッチ・デ・ウノー! 167 タントアール 124 マルちゃんdeグー!!! 143
バーチャファイター3tb 142、143 バーチャファイター4 174 バーチャファイター4 136、138 バーチャファイターキッズ 136、138 バーチャファイターリミックス 132、144 バーニングライバル 124 ファイティングバイパーズ 134、147 ファイティングバイパーズ2 145、162 ホロシアム 122 ラストブロンクス/東京番外地 137、172 バズル コラムス 78、98 コラムス 97 80、140 コラムス I 100 スタックコラムス 127 セガテトリス 97、165 テトリス 94、125 登龍門 131 ばくばくアニマル 132 ぷよぷよ 122	CRACKIN'DJ 48、169 CRACKIN'DJ Part2 172 サンバDEアミーゴ 85、166 サンバDEアミーゴ Ver.2000 170 シャカっとタンバリン! 87、170 シャカっとタンバリン! 超PowerUpチュッ! 175 シャカっとタンバリン! もっとノリノリ新曲追加!! 172 パラエティー イチタントアール 127 ウォーリーを探せ 120 エジホン探偵事務所 133 火星チャンネル 166 サンドアール 134 対戦タントアール サシッす!! 144 タッチ・デ・ウノー! 101、164 タッチ・デ・ウノー!2 167 タントアール 124 マルちゃんdeグー!!! 143
バーチャファイター3tb 142、143 バーチャファイター4 174 バーチャファイター4 136、138 バーチャファイターキッズ 136、138 バーチャファイターリミックス 132、144 バーニングライバル 124 ファイティングバイパーズ 134、147 ファイティングバイパーズ2 145、162 ホロシアム 122 ラストブロンクス/東京番外地 137、172 アズル コラムス 78、98 コラムス 97 80、140 コラムス I 100 スタックコラムス 127 セガテトリス 97、165 テトリス 94、125 登龍門 131 ばくばくアニマル 132 ぷよぷよ 122 ぷよぷよSUN 139	CRACKIN'DJ
バーチャファイター3tb 142、143 バーチャファイター4 174 バーチャファイター4 136、138 バーチャファイターキッズ 136、138 バーチャファイターリミックス 132、144 バーニングライバル 124 ファイティングバイパーズ 134、147 ファイティングバイパーズ2 145、162 ホロシアム 122 ラストブロンクス/東京番外地 137、172 バズル フラムス 78、98 コラムス 97 80、140 コラムス I 100 スタックコラムス 127 セガテトリス 97、165 テトリス 94、125 登龍門 131 ばくばくアニマル 132 ぶよぷよ 122 ぶよぷよSUN 139 ぷよぷよSUN 139 ぷよぷよSUN 139	CRACKIN'DJ
バーチャファイター3tb 142、143 バーチャファイター4 174 バーチャファイターキッズ 136、138 バーチャファイターキッズ 132、144 バーニングライバル 124 ファイティングバイパーズ 134、147 ファイティングバイパーズ2 145、162 ホロシアム 122 ラストブロンクス/東京番外地 137、172 バズル フラムス 78、98 コラムス 97 80、140 コラムス I 100 スタックコラムス 127 セガテトリス 97、165 テトリス 94、125 登龍門 131 ばくばくアニマル 132 ぶよぷよ 122 ぶよぷよいよい 139 ぷよぷよいよい 139 ぷよぷよよい 129 フラッシュポイント 97	CRACKIN'DJ
バーチャファイター3tb 142、143 バーチャファイター4 174 バーチャファイター4 136、138 バーチャファイターキッズ 136、138 バーチャファイターリミックス 132、144 バーニングライバル 124 ファイティングバイバーズ 134、147 ファイティングバイバーズ2 145、162 ホロシアム 122 ラストブロンクス/東京番外地 137、172 バズル 75ムス 78、98 コラムス 97 80、140 コラムス 1 100 スタックコラムス 127 セガテトリス 97、165 テトリス 94、125 登龍門 131 ばくばくアニマル 132 ぷよぷよ 122 ぷよぷよSUN 139 ぷよぷよSUN 139 ぶよぷよふよ 129 フラッシュポイント 97 ブロクシード 98	CRACKIN'DJ
バーチャファイター3tb 142、143 バーチャファイター4 174 バーチャファイターキッズ 136、138 バーチャファイターキッズ 136、138 バーチャファイターリミックス 132、144 バーニングライバル 124 ファイティングバイパーズ 134、147 ファイティングバイパーズ2 145、162 ホロシアム 122 ラストブロンクス/東京番外地 137、172 バズル コラムス 78、98 コラムス 97 80、140 コラムス I 100 スタックコラムス 127 セガテトリス 97、165 テトリス 94、125 登龍門 131 ばくばくアニマル 132 ぷよぷよ 122 ぷよぷよら 122 ぷよぷよら 122 ぷよぷよら 129 フラッシュポイント 97 ブロクシード 98 ポトポト 127	CRACKIN'DJ
バーチャファイター3tb 142、143 バーチャファイター4 174 バーチャファイター4 136、138 バーチャファイターキッズ 136、138 バーチャファイターリミックス 132、144 バーニングライバル 124 ファイティングバイバーズ 134、147 ファイティングバイバーズ2 145、162 ホロシアム 122 ラストブロンクス/東京番外地 137、172 バズル 75ムス 78、98 コラムス 97 80、140 コラムス 1 100 スタックコラムス 127 セガテトリス 97、165 テトリス 94、125 登龍門 131 ばくばくアニマル 132 ぷよぷよ 122 ぷよぷよSUN 139 ぷよぷよSUN 139 ぶよぷよふよ 129 フラッシュポイント 97 ブロクシード 98	CRACKIN'DJ
バーチャファイター3tb 142、143 バーチャファイター4 174 バーチャファイターキッズ 136、138 バーチャファイターキッズ 132、144 バーチャファイターリミックス 132、144 バーニングライバル 124 ファイティングバイパーズ 134、147 ファイティングバイパーズ2 145、162 ホロシアム 122 ラストブロンクス/東京番外地 137、172 バズル コラムス 78、98 コラムス 78、98 コラムス 78、98 コラムス 127 セガテトリス 97、165 テトリス 94、125 登龍門 131 ばくばくアニマル 132 ぷよぷよSUN 139 ぷよぷよら 122 ぷよぷよら 122 ぷよぷよら 122 パよぷよがよら 129 フラッシュポイント 97 ブロクシード 98 ポトボト 127 琉球 100	CRACKIN'DJ
バーチャファイター3tb 142、143 バーチャファイター4 174 バーチャファイターキッズ 136、138 バーチャファイターキッズ 136、138 バーチャファイターリミックス 132、144 バーニングライバル 124 ファイティングバイパーズ 134、147 ファイティングバイパーズ 145、162 ホロシアム 122 ラストブロンクス/東京番外地 137、172 バズル コラムス 78、98 コラムス 97 80、140 コラムス I 100 スタックコラムス 127 セガテトリス 97、165 テトリス 94、125 登龍門 131 ばくばくアニマル 132 ぷよぷよ 122 ぷよぷよら送 129 フラッシュポイント 97 ブロクシード 98 ポトポト 127 琉球 100	CRACKIN'DJ

#### SEGA ARCADE HISTORY

#### セガ・アーケード・ヒストリー

2002年2月27日 初版発行

- ■執筆 石井ぜんじ/宇佐太郎/氏家雅紀
- ■編集 ファミ通DC編集部(松井宗達/鈴木規康)
- ■編集協力 佐藤大作
- ■デザイン 風間新吾/井上圭司
- ■デザイン監修 山本和幸
- ■デザイン協力 フリーウェイ/山内大助
- ■撮影 スタジオアトム
- ■協力

株式会社セガ http://sega.jp/

株式会社ワウ エンターテイメント http://www.wow-ent.co.jp/

株式会社SEGA-AM2 http://www.sega-am2.co.jp/

株式会社ヒットメーカー http://www.hitmaker.co.jp/

株式会社アミューズメントヴィジョン http://www.amusementvision.com/

株式会社セガ・ロッソ http://www.segarosso.com/

株式会社ウエストン ビット エンタテインメント http://www.westone.co.jp/

株式会社コンパイル http://www.compile.co.jp/

株式会社サクセス http://www.success-corp.co.jp/

サン電子株式会社 http://www.sun-denshi.co.jp/

株式会社ティーアンドイーソフト http://www.tes.co.jp/

株式会社トレジャー http://www.treasure-inc.co.jp/

株式会社エンターブレイン アルカディア編集部 http://www.arcadiamagazine.com/

池袋GIGO http://www.sega-tokyo.com/ikegi/

トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/マックジャパン http://www.mak-ip.com/

角銅寿文/小島真志/たけがみ翔/西田昭典/八木貴弘

- ■特別協力 高橋哲也(株式会社セガ)
- ■スペシャルアドバイザー/資料提供 石黒憲一<(ain 14> lain14@wired.vip.co.jp
- ■参考文献(五十音順)

アミューズメントジャーナル (アミューズメントジャーナル刊) / アミューズメントライフ (東洋経済社刊) アルカディア (エンターブレイン刊) / インベーダー攻略法 (ヘラルド・エンターブライズ刊) ゲームマシン (アミューズメント通信社刊) / ゲームスト、(新声社刊) / コインジャーナル (エイ・クリエイト刊) ザ・ベストゲーム (新声社刊) / ザ・ベストゲーム (新声社刊) / ザ・ベストゲーム 電視遊戯大全 (ユ・ビー・ユー刊) / 電視遊戯時代 テレビゲーム 電視遊戯大全 (ユ・ビー・ユー刊) / 電視遊戯時代 テレビゲームの王宙 (ヤンジセンター出版局刊)

8eep (ソフトバンク刊) /マイコン8ASICマガジン(電波新聞社刊) /遊戯機械総合年鑑(アミューズメント産業出版刊)

■発行人 浜村弘一

■印刷 大日本印刷株式会社

■編集人 松本秀寿

■発行所 株式会社エンターブレイン

■編集長 相沢浩仁

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 TELO3、5433、7850(営業局)

●本書は著作権上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について(ソフトウェアおよびブログラムを含む)、株式会社エンターブレインからの文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。

●本書の内容につきましてのご質問は、メールアドレスsupport@ml.enterbrain.co.jpで受け付けています。また、祝祭日を除く毎週月曜日から金曜日までの12時から17時のあいだに、カスタマーサボート部(電話03、5433、7868)でも受け付けます。いずれの場合も、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。なお、ゲーム内容につきましてのご質問は一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

© 2002 ENTERBRAIN, INC.

本体価格はカバーに表示してあります。 乱丁・落札本は、お手数ですが上記、株式会社エンターブレイン営業局までお送りください。 送料/\社負担により、お取替えさせていただきます。 ●ISBN4-7577-0790-8

Printed in Japan





#### セガ・コンシューマー・ヒストリー

- ●本体価格1900円十税
- ●A5判 好評発売中

SG-1000からドリームキャストまで、セガの家庭用テレビゲームの歴史を完全網羅。1983~2001年にセガハードで発売された全ゲームリスト、600点以上の画面写真、多数のロングインタビューなど、セガ・コンシューマーのすべてを凝縮していまった。

ISBN4-7577-0790-8 C0076 ¥1800E









SEGA ARCADE HISTORY



ISBN4-7577-0790-8 C0076 ¥1800F



エンターブレイン 定価 本体1800円 +税



SEGA ARCADE HISTORY



- ◆1973年から2001年までの全432タイトルをすべて写真付きで紹介!
- ◆SYSTEM I から始まったセガ・システム基板を一挙掲載! 謎のハード!? SEGAHIKARUのスペックを初公開!
- ◆エアロシティやメガロシリーズといった汎用筐体も詳細に解説!
- ◆70~80年代のチラシを中心に、合計100枚以上を大特集!
- ◆アーケード主軸開発スタジオはもちろん、メカトロ研、ハード研、 はてはセガ取締役まで、貴重なロングインタビューを多数収録!

『右向ける』 鈴木久司 (セガ取締役) 談